NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

09/11 • AUSGABE 173 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 09

Österreich € 4,- Schweiz Sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

GAMESCOM GUIDE 2011
Extra-Heft: Euer Wegweiser für Europas größte Spielemesse!

MARIO KART 7

AUF DER ÜBERHOLSPUR: ALLES WISSENSWERTE ZU MARIOS NEUER 3DS-RASEREI!

100 PROZENT NINTENDO:
Ratgeber • Tipps & Tricks • Reportagen
Retro-Berichte • News • Community-Infos

STAR FOX 64 3D

XXL-Test: Ist das 3DS-Remake so gut wie der N64-Klassiker? Wir haben Nintendos Action-Hit unter die Lupe genommen!

powered by

KOSTENLOSE 16-seitige Leseprobe am Stand!*

18. – 21. August 2011

BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM!

PC Games · PC ACTION · buffed – Das Magazin für Rollenspieler · PC Games MMORE · X3 – Das beste für deine Box · PC Games Hardware – Das Hardware-Magazin für PC-Spieler · GAMES AKTUELL · play³ · N-ZONE · Kids Zone

Kommt zu unserer

Leserlounge in Halle 8 C038

und macht es euch gemütlich!

* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz

Für unsere treuen Abonnenten halten wir starke Geschenke bereit! Bringt den Coupon, der dieser Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch euer Treue-Goody!*

MEDION®
www.medion.de
Unter allen abgegebenen Coupons verlosen wir Gaming-Notebooks!

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter **shop.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

powered by

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Nachdem Nintendo auf der E3-Messe der Konkurrenz mit der Präsentation der Wii U die Show gestohlen und mit einem brillanten Line-up geglänzt hatte, machte sich wieder Ernüchterung beim japanischen Videospiel-Konzern breit: Die Verkäufe des neuen Handhelds 3DS bleiben hinter den Erwartungen zurück, die Wii wird bereits von vielen Fachmagazinen totgeredet – zudem musste Nintendo im letzten Geschäftsjahr einen Verlust von 230 Millionen Euro hinnehmen. Doch die Mario-Erfinder reagierten prompt: Der Preis des 3DS wurde gesenkt, Firmenoberhaupt Iwata verzichtet ab sofort auf die Hälfte seines Gehalts und gesteht, dass die Wii U aufgrund der angespannten Marktlage früher als ursprünglich geplant präsentiert wurde. Doch wie geht's nun weiter? Hat die Durststrecke mit den Releases großer Titel wie **Mario Kart 7**, **Super Mario 3D Land** und **Zelda: Skyward Sword** vielleicht schon in diesem Jahr wieder ein Ende? In der euch vorliegenden N-ZONE findet ihr die Antworten auf diese spannenden Fragen!

Wie jeden Monat erwarten euch auch in dieser Ausgabe viele kritische Tests, ausgewählte Vorschauberichte, News, Retro-Reportagen sowie Tipps & Tricks zu den besten Spielen für Nintendo-Konsolen. Freut euch auf eine Fülle an neuen Infos und Spieleindrücken zu **Mario Kart 7**, **Zelda: Skyward Sword**, **Kid Icarus Uprising**, **FIFA 12** und vielen weiteren kommenden Hits für Wii und 3DS. In der großen Teststrecke haben wir uns diesmal neben vielen weiteren aktuellen Spielen **Star Fox 64 3D** für den 3DS und das epische Nintendo-RPG **Xenoblade Chronicles** für die Wii vorgeknöpft.

Für all unsere Leser, die im August nicht bei der Gamescom 2011 in Köln vor Ort sein können, haben wir ein Trostpflaster: Auf unserer Homepage unter www.videogameszone.de halten wir euch über alle wichtigen Geschehnisse der Messe auf dem Laufenden. Unter derselben Adresse findet ihr das N-ZONE-Forum, euren direkten Draht in die Redaktion. Wir freuen uns auf eure Anregungen, Ideen, Verbesserungsvorschläge sowie auch auf kritisches Feedback. Denn wir nehmen uns eure Wünsche zu Herzen, um euch weiterhin die beste Berichterstattung aus der Welt rund um Nintendo zu bieten!

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

MARIO KART 7

STAR FOX 64 3D

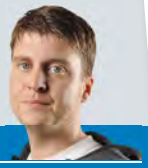
ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- Test, den jeder machen wollte: ***Star Fox 64 3D***
- Test, den keiner machen wollte: ***Das Geheimnis von Dragonville: May's Mystery***
- Schreibfehler des Monats: *In **Resident Evil: The Mercenaries 3D** ist ein peinlicher Übersetzungsfehler enthalten. In einem Level heißt es – wir zitieren: „2 winken". Gemeint war wohl „2. Welle", denn im Original steht an dieser Stelle „2nd wave".*
- Anzahl der Spielstunden, die alle N-ZONE-Redakteure zusammen in **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** verbrachten: *68 Stunden*
- Prozentualer Anteil dieser Spielstunden, der für Nebenquests draufging (Schätzung): *35 Prozent*
- Durchschnittliche Spielzeit bei jeder Sitzung: *Etwa 36 Minuten*
- Überraschung des Monats I: *In **Star Fox 64 3D** ist eine deutsche Sprachausgabe enthalten.*
- Überraschung des Monats II: *Nintendo senkt den Preis des 3DS um ein Drittel – dabei ist die Konsole nicht mal ein halbes Jahr im Handel erhältlich! Wer bereits vor der Preissenkung zugeschlagen hat, bekommt 20 klassische Spiele geschenkt.*

INHALT 09/2011

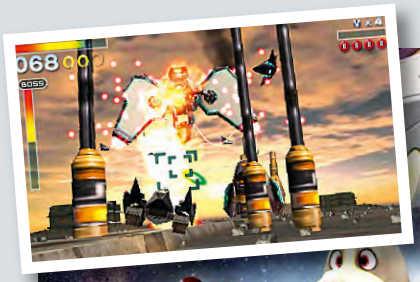
18



THOMAS

Wir haben bereits zig Runden im neuen **Mario Kart** für den 3DS gedreht und den potenziellen Hit unter die Lupe genommen. Welche Neuerungen euch erwarten, wie gut die 3D-Effekte genutzt werden und wie es sich mit den neuen Karts so fährt, erfahrt ihr in unserer XXL-Vorschau zu **Mario Kart 7**.

VORSCHAU | MARIO KART 7



42

SEBASTIAN

Nintendos Weltraum-Fuchs Fox Mc Lound ist zurück! Wir haben uns durch das Action-Remake des N64-Klassikers gespielt und verraten, ob der einstige Ausnahme-Titel auch heute noch mit seinem Gameplay und seiner damals beeindruckenden Technik überzeugen kann.

TEST | STAR FOX 64 3D

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06
Most Wanted 14
Nintendo 3DS – Die Zwischenbilanz 16

Wii

Rayman Origins 26
The Legend of Zelda: Skyward Sword 24

3DS

Ace Combat 3D 34
FIFA 12 33
Kid Icarus: Uprising 28
Mario Kart 7 18
Sonic Generations 30
Tetris 32

DS

Aliens Infestation 35

TEST

Charts 64
Das Team 37
Einkaufsführer: Die besten DS-Download-Spiele 66
Kalender 40
Meinungsmache 38
Release-Termine 39
So testen wir 36
Top-Spiele 62

Wii

Airport Mania: First Flight (WiiWare) 70
Captain America: Super Soldier 54
Cars 2 50
Green Lantern: Rise of Manhunters 52
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 2 56
Lernerfolg Grundschule Deutsch Klasse 4 (WiiWare) 71
Mystery Case Files: Der Fall Malgrave 59
Williams Pinball Classics Collection 58
Xenoblade Chronicles 46
Yard Sale Hidden Treasures (WiiWare) 71

3DS

DreamTrigger 3DS 60
Green Lantern: Rise of Manhunters 53
Star Fox 64 3D 42
Xevious (3D Classics) 73

DS

Captain America: Super Soldier 55
Cars 2 51
Das Geheimnis von Dragonville 61
Game & Watch Gallery (Virtual Console) 72

THOMAS

Zelda, Zelda, Zelda ... Auch in dieser Ausgabe halten wir euch mit neuen Spieleindrücken und Hintergrundinfos zu Links wohl letztem großen Wii-Abenteuer auf dem Laufenden. Seid vorbereitet: Es erwarten euch nicht nur Lobgesänge, sondern auch kritische Zeilen zu **The Legend of Zelda: Skyward Sword**!

24 VORSCHAU | ZELDA: SKYWARD SWORD

CHRISTOPH

Wir sind tagelang in der gigantischen Spielwelt von **Xenoblade Chronicles** umhergezogen und verraten euch, ob das Wii-RPG den Vorschusslorbeeren sowie den hohen Erwartungen der Fans gerecht wird. Die Antwort auf diese Fragen findet ihr im großen Test ab Seite 46.

46 TEST | XENOBLADE CHRONICLES

Green Lantern: Rise of Manhunters 53
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 2 57
Jagged Alliance (DSWare) 73
Mario's Picross (Virtual Console) 72

ONLINE

DS-Kanäle 72
VideoGamesZone 74
Wii-Kanäle 70

RETRO

Fox McLoud – Sein furchtloses Leben 80
Lauf, Sonic, lauf! 82
Retro-Startseite 76
Zwangspause! 78

SERVICE

Spielerforum 88

Tipps & Tricks:

Cars 2 84
Resident Evil: The Mercenaries 3D 84
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D 85, 87
Xenoblade Chronicles 87

MEINUNGEN

Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Ace Combat 3D, Vorschau 34
Airport Mania: First Flight, Online 70
Aliens Infestation, Vorschau 35
Captain America, Test 54
Cars 2, Test 50
Cars 2, Tipps 84
Das Geheimnis von Dragonville, Test 61
DreamTrigger 3DS, Test 60
F-1 Race, Retro 77
FIFA 12, Vorschau 33
Game & Watch Gallery, Online 72
Green Lantern: Rise of Manhunters, Test 52
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 2, Test 56
Hudson Hawk, Retro 76
Jagged Alliance, Online 73
Kid Icarus: Uprising, Vorschau 28
Lernerfolg Grundschule Deutsch Klasse 4, Online 71
Lumberjacks: Die verrückte Holzfäller-Meisterschaft, News 07
Mario Kart 7, Vorschau 18
Mario's Picross, Online 72
Mega Man Legends 3, News 07
Mystery Case Files: Der Fall Malgrave, Test 59
Pokémon Rumble Blast, News 09
Rayman Origins, Vorschau 26
Resident Evil: The Mercenaries 3D, Tipps 84
Rhythm Paradise, News 11
Sonic Generations, Vorschau 30
Star Fox 64 3D, Test 42
Tetris, Vorschau 32
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Tipps 85, 87
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Vorschau 24
Williams Pinball Classics Collection, Test 58
Xenoblade Chronicles, Test 46
Xenoblade Chronicles, Tipps 87
Xevious, Online 73
Yard Sale Hidden Treasures, Online 71

3DS GEFLOPPT? NINTENDO SENKT PREIS!

3DS Die 3D-Konsole wird um ein Drittel günstiger. Ist der Nintendo 3DS etwa gefloppt?

Der 3DS wird ab 12. August für zwei Drittel des jetzigen Preises angeboten. Damit dürfte die Konsole zwischen 150 und 180 Euro kosten.

Diese Meldung war wie ein Paukenschlag: Nintendo senkt den Preis des Nintendo 3DS um ein Drittel! Es ist zwar noch nicht klar, wie teuer die 3D-Konsole letztlich sein wird, wenn sie ab dem 12. August billiger im Handel angeboten wird. Aber wir dürfen uns auf einen Preis zwischen 150 und 180 Euro einstellen. Die genaue Summe legen die Händler selbst fest. Damit sich die treue Stammkundschaft nicht veräppelt fühlt, hat Nintendo ein sogenanntes Botschafter-Programm ins Leben gerufen. Dieses bietet allen 3DS-Frühkäufern die Möglichkeit, sich kostenfrei zehn ausgewählte NES-Spiele und zehn Game-Boy- oder Game-Boy-Advance-Spiele auf ihr Gerät zu laden. Voraussetzung dafür ist, dass sie den 3DS vor dem 12. August gekauft und mindestens einmal den eShop besucht haben. Wir gehen davon aus, dass eine Vielzahl der N-ZONE-Leser diese beiden Voraussetzungen erfüllen, wie unsere Zuschriften belegen.

Geschenke!

Zu den Spielen, die kostenlos verbreitet werden, gehören beispielsweise **Super Mario Bros.**, **Donkey Kong Jr.**, **Balloon Fight**, **Ice Climber** und **The Legend of Zelda** (jeweils fürs Nintendo Entertainment System) sowie **Yoshi's Island: Super Mario World 2**, **Mario Kart: Super Circuit**, **Metroid Fusion**, **Mario vs. Donkey Kong** und **WarioWare, Inc.: Minigame Mania** (jeweils für den Game Boy Advance). Diese Titel hat Nintendo of America den 3DS-Frühkäufern in Aussicht gestellt. Wir gehen davon aus, dass europäische Konsolenbesitzer dieselben Spiele erwarten. Auf Seite 10 bewerten wir alle Titel.

Einbußen für Iwata

Der 3DS-Flop machte sich auch im Quartalsergebnis negativ bemerkbar: Nintendo verbuchte von April 2011 bis Juni 2011 einen Nettoverlust von knapp 230 Millionen Euro. Der 3DS wanderte in diesem Zeitraum nur 710.000 Mal über die Ladentheke – weltweit wohlgemerkt. Der Mangel an Nintendo-3DS-Spielen färbte auch auf die Verkaufszahlen der Software ab: Weltweit wurden im 1. Quartal des Geschäftsjahres 2011/12 nur 4,5 Millionen Spiele für die 3D-Konsole abgesetzt. Nintendo-Präsident Satoru Iwata übernimmt dafür persönlich Verantwortung und kürzte sein festes Gehalt um 50 Prozent. Die Gehälter weiterer Manager bei Nintendo wurden um 30 Prozent bzw. 20 Prozent gesenkt. ■

Infolge mieser 3DS-Verkaufszahlen verzichtet Satoru Iwata auf die Hälfte seines festen Einkommens.

Christoph meint:

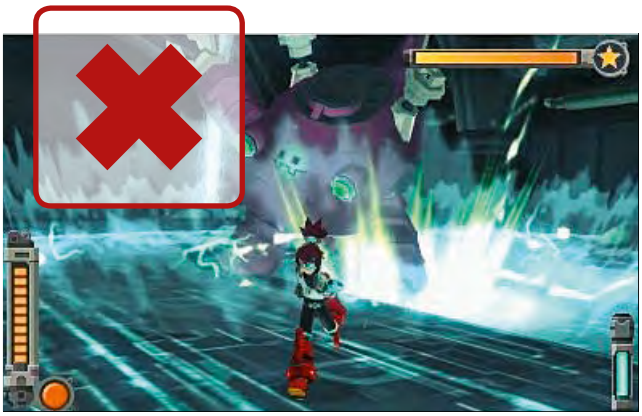
*„Einen objektiven Einblick, wie es derzeit um Nintendo steht, zeigt der Aktienkurs des Unternehmens. Dieser befindet sich auf dem tiefsten Stand seit 2006. Damals war die GameCube-Ära fast vorbei, die Wii jedoch noch nicht veröffentlicht – nur der Nintendo DS sicherte dem Unternehmen zuverlässige Einnahmen. Allerdings wollen wir Nintendos Perspektiven nicht schlechter bewerten als sie sind: Im Herbst kommen **Super Mario 3D Land** und **Mario Kart 7** in den Handel. Diese Veröffentlichungen dürften die Nintendo-3DS-Absätze vervielfachen. Auch die Wii bekommt Ende des Jahres mit **Skyward Sword** einen echten Hochkaräter geboten. Vielleicht kann Satoru Iwata dann sein Einkommen ruhigen Gewissens wieder verdoppeln."*

MEGA MAN LEGENDS 3 GESTRICHEN!

3DS Warum kehrt der blaue Bomber dem Nintendo 3DS den Rücken?

Das Actionspiel **Mega Man Legends 3** für den Nintendo 3DS wird nicht mehr erscheinen. Dies bestätigte Capcom-Vertreter „GregaMan“ im offiziellen Entwickler-Blog. Ursprünglich sollte das Spiel pünktlich zur Eröffnung des eShops verfügbar sein und die **Mega Man**-Fangemeinde eng zusammenschweißen, denn diese sollte Einblicke in die Entstehung des Spiels erlangen und auch am Projekt selbst tatkräftig mitarbeiten. Warum sich Capcom letztlich dazu entschied, **Mega Man Legends 3** nicht mehr herauszubringen, gab der Hersteller offen und ehrlich zu: Das Konzept, die Spieler an der Entwicklung teilhaben zu lassen, schlug nicht so recht an. Nur wenige Fans wollten mithelfen. Der Hersteller bestätigte dies auch recht unverblümt in einem offiziellen Twitter-Text. Wir zitieren: „Es ist schade, dass sich die Fans nicht mehr ins Projekt einbinden wollten. Wenn wir gesehen hätten, dass es ein Publikum für **Mega Man Legends 3** gibt, hätten sich die Leute (bei Capcom, Anm. d. Red.) möglicherweise anders entschieden.“ ■

Christoph meint: *„Dass **Mega Man Legends 3** nicht mehr erscheint, ist zwar äußerst schade. Allerdings finde ich die ehrliche und transparente Verkündung des Entwicklungs-Stopps äußerst vorbildlich. So etwas erlebt man in der Videospielbranche, in der viel zu oft Geheimnistuerei herrscht, selten.“*



KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

LUMBERJACKS (Wii)

Wieder hat ein vermeintlich heiteres Partyspiel den Weg in unsere Redaktion gefunden. Diesmal lautet der Titel **Lumberjacks: Die verrückte Holzfäller-Meisterschaft**. Hierbei handelt es sich, wie man schon auf den ersten Blick erkennt, um eine Minispielsammlung, in der vornehmlich das Kleinhauen von Holz im Vordergrund steht (deshalb „Lumberjack“, englisch für „Holzfäller“). Ihr schlüpft in die Rolle einer von 16 freischaltbaren Figuren, die sich aber von Äußerlichkeiten abgesehen in keinster Weise voneinander unterscheiden. Durch wildes Gefuchtel mit der Wii-FB kloppt ihr euch entweder allein oder mit bis zu vier Spielern durch die Wettkämpfe, um neue Spiele freizuspielen. Doch die laufen leider fast alle gleich ab. Der Anspruch ist nicht allzu hoch, einem der Redakteure ist während des Spielens die Fernbedienung aus der Hand gefallen – gewonnen hat er trotzdem! Die optionale Steuerung mit dem Balance Board sorgt übrigens auch nicht für mehr Spielspaß. Wer mit dem rustikalen Stil etwas anfangen kann, für den ist **Lumberjacks** als Partyspiel vielleicht interessant, trotzdem raten wir euch lieber zum Kauf eines **Mario Party**-Ablegers. Die Serie bietet die mit Abstand witzigsten Spiele. **Lumberjacks** wurde übrigens von der Firma „Panic Button“ (auf Deutsch: „Alarmknopf“) entwickelt. Wir sagen lieber nicht, wie viele Witze uns dazu spontan einfallen. ■

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

DER 14. POKÉMON-FILM

N-ZONE und PokéWiki verraten euch alles zum neuen Pokémon-Film. Es berichtet Max Drews.

Vermutlich wissen viele der jüngeren Leser gar nicht, dass es einmal eine Zeit gab, zu der in Deutschland die **Pokémon**-Filme standesgemäß im Kino gezeigt wurden. Ältere Fans hingegen werden sich mit Freude an die ersten drei Abenteuer von Ash und seinen Freunden erinnern, die sie stilecht auf der großen Leinwand und mit Popcorn genießen konnten. Aufgrund mangelnden Erfolgs des dritten Films wurden die folgenden in Deutschland dann aber nur noch auf DVD veröffentlicht. In Japan hingegen werden die Filme nach wie vor im Kino gezeigt und erfreuen sich größter Beliebtheit – so wie der am 16. Juli angelaufene 14. Film, der gewissermaßen sogar eine doppelte Premiere feiern konnte. Denn der aktuelle Film erscheint in zwei verschiedenen Versionen, die zwar grundsätzlich die gleiche Story verfolgen, sich aber dennoch in einigen Elementen unterscheiden

Spannende Story?

Zur Story: Ash, Lilia und Benny, die Helden der aktuellen Anime-Staffel, kommen in eine Stadt der Einall-Region. Im Laufe der Jahre hat dieses Domizil allerdings den Glanz der alten Zeiten verloren, lediglich ein Schloss erinnert noch daran. Ein Kampfturnier, das im Rahmen eines Erntedankfestes stattfindet, reizt Ash und seine Gefährten, dabei zu sein. Währenddessen freundet sich Ash mit dem mysteriösen Pokémon Victini an, das zwar schüchtern ist, seine enormen Kräfte allerdings mit jedem, den es mag, teilen kann. Alles scheint friedlich, doch die Ruhe trügt natürlich: Dread Grangil (engl. Name), ein Nachfahre der „Menschen der Erde“, hat das Ziel, das Königreich von damals zu altem Glanz zurückzuführen. Dazu möchte er das „Schwert der Erde“ mithilfe von Victinis Kräften reaktivieren … Die Unterschiede zwischen den beiden Filmen liegen neben den beiden wichtigen legendären Pokémon Reshiram und Zekrom, die je nach Version Ash unterstützen oder gegen ihn antreten, hauptsächlich im Detail. So kämpft Pikachu im Intro der Zekrom-Variante gegen ein Jiutesto, in der Reshiram-Variante muss ein Karadonis im Kampf gegen die Elektromaus zeigen, was es kann. Im Film selbst gelangen Ash, Lilia und Benny am Anfang an eine Gabelung, an der sie sich je nach Variante für den rechten bzw. den linken Weg entscheiden. Außerdem unterscheiden sich Musikstücke sowie die Filmplakate der Versionen. Für Nostalgiker könnte es indes eine Enttäuschung sein, dass dieses Kinoabenteuer das erste ist, in dem Rocko nicht in Erscheinung tritt.

Überraschungen!

Doch auch abseits des Films gab es für alle Nintendo-DS-Besitzer wieder einmal besondere Pokémon zum Herunterladen auf die aktuellen Editionen Schwarz und Weiß. So erhielten alle Vorbesteller ein exklusives Victini (siehe Bild), das die Attacken V-Generator, Flammenball, Kreuzdonner und Kreuzflamme beherrscht. Das Besondere daran: Die Attacken Kreuzdonner und Kreuzflamme stellen die Spezialattacken von Reshiram und Zekrom dar, die ein anderes Pokémon normalerweise nicht erlernen kann. Außerdem ist mit V-Generator jetzt endlich Victinis Spezialattacke verfügbar, die es zuvor offiziell noch nicht gab. Und auch wenn man keine Karten vorbestellt hatte, konnten sich Besitzer der weißen Edition Reshiram und Besitzer der schwarzen Variante Zekrom, jeweils auf Level 100, herunterladen. Darüber hinaus gab es für alle Global-Link-Nutzer ein exklusives Victini-C-Gear-Skin zu ergattern. ■

GERÜCHTEKÜCHE

…….wir wärmen alles für euch auf

*Nach **Sonic und die geheimen Ringe** und **Sonic und der Schwarze Ritter** bringt Sega ein weiteres märchenhaftes Jump & Run mit seinem Maskottchen heraus.*

*Nach dem **Mega Man Legends 3**-Entwicklungs-Stopp (siehe Seite 7) kam es nach Augenzeugenberichten zu einem unschönen Zwischenfall an Capcoms Comic-Con-Messestand: Demnach wurde ein Cosplayer, der als Mega Man verkleidet war, des Standes verwiesen.*

*Einem anonymen Spieleprogrammierer der Firma Rockstar Games nach wird an einem 3DS-Spiel gearbeitet, das nicht nur über eine offene Welt, sondern auch über ein neuartiges Kampfsystem und eine clevere KI verfügt. Der Programmierer, der nach eigenen Angaben an diesem Spiel sowie an **L.A. Noire** für die PS3 arbeitete, beendete sein Arbeitsverhältnis mit Rockstar jedoch frühzeitig. Ob sich das Spiel noch in Produktion befindet, ist also unklar. Interessant klingt das Konzept aber allemal.*

TOPS & FLOPS

⬆ FRÜHGEBURT

Mal was ganz Ungewöhnliches: Während der Veröffentlichungstermin der meisten Spiele nach hinten verschoben wird, kommt das Rollenspiel-Epos **Xenoblade Chronicles** sogar zwei Wochen früher als geplant. Eine tolle Sache: Jetzt können noch mehr Schüler während der Sommerferien in die weitläufigen Welten eintauchen.

⬇ LIEBLOSE LIZENZEN

In Zeiten, in denen immer mehr Comic- und Buchverfilmungen in die Läden kommen, lassen auch die dazugehörigen Lizenzumsetzungen für den Spielemarkt nicht lange auf sich warten. Auch diesen Sommer hat sich bestätigt: Bei diesen Spielen handelt es sich nur selten um echte Kracher!

⬆ BOTSCHAFTER DER FREUDE

Für all diejenigen, die ihren 3DS schon zum Start zulegten, hat sich Nintendo etwas einfallen lassen: Insgesamt 20 Virtual-Console-Spiele werden für jeden Frühkäufer kostenlos verfügbar sein, der bis 12. August mindestens einmal den eShop besucht hat. Darunter befinden sich Perlen wie **Yoshi's Island**. Das ist äußerst fair von Nintendo und ein wirklich feiner Zug, der nicht selbstverständlich ist.

⬆ ⬇ WENN SCHON, DENN SCHON

Satoru Iwata kündigte jüngst auf einer Investorenkonferenz an: Bis Ende des Jahres werden auch kostenpflichtige Zusatzinhalte für kommende 3DS-Spiele im eShop verfügbar sein. Solange Vollpreisspiele dadurch nicht kürzer werden, halten wir das für ein tolles Feature. Apropos eShop … Die Guthabenkarten sollen angeblich bald verfügbar sein. Zeit wird es!

⬇ NUR EIN ZELDA-KONZERT IN EUROPA!

Was für eine herbe Enttäuschung: Nintendo hat auf der E3-Messe zwar angekündigt, dass weltweit zahlreiche Konzerte mit **Zelda**-Musik geboten werden. Doch in Europa wird es nur eine einzige Aufführung geben – in London. Zudem sind auch die Kartenpreise recht hoch. Tickets sind ab 33 Britischen Pfund zu haben, das entspricht knapp 37 Euro für die billigsten Plätze.

POKÉMON RUMBLE BLAST

3DS Eine Nintendo-Mobilkonsole ohne ein Pokémon-Spiel? Nicht auszudenken!

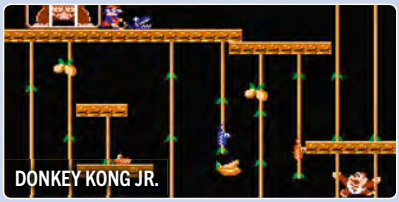
Im Wii-Shop-Kanal ist **Pokémon Rumble** seit knapp zwei Jahren für 15 Euro erhältlich. Nun kommt die Fortsetzung des Actionspiels auch auf den 3DS, aber zum Vollpreis. Der Titel lautet in Japan **Super Pokémon Scramble** und kommt dort am 11. August heraus. In Nordamerika erscheint das Spiel wenige Wochen später, nämlich am 28. Oktober, allerdings unter dem Namen **Pokémon Rumble Blast**. Der zweite Serienteil wird nach Angaben des Entwicklers Ambrella über 600 spielbare Pokémon enthalten, also steuert man erstmals auch die Monster aus der neuen Generation **Schwarz & Weiß**. Ziel des Spiels ist größtenteils das gleiche geblieben wie im ersten Teil: Ihr schlüpft in die Rolle eines Spielzeug-Pokémon, das mithilfe eines kleinen Schlüssels aufgezogen wird. Jede Figur hat dabei zwei Angriffe drauf – damit lassen sich die gegnerischen Pokémon in zahlreichen Echtzeitkämpfen leicht besiegen. Jeder Treffer bringt euch Geld ein, das ihr wiederum gegen neue Monsterchen eintauschen könnt. **Super Pokémon Rumble** verspricht im Vergleich zum Serien-Ursprung einen deutlich erweiterten Storymodus. Dieser war damals nämlich reichlich mau.■

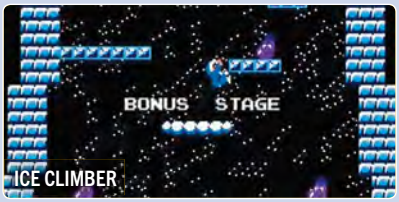
Henrike meint: *„Zwar kann ich mit den komplexen **Pokémon**-Rollenspielen deutlich mehr anfangen als mit den unzähligen Sidegames wie **Mystery Dungeon** oder **Rumble**, gespannt bin ich auf die Fortsetzung des unterhaltsamen Action-Titels aber trotzdem. Hoffen wir nur, dass diese Version für den Einzelhandel den Vorgänger inhaltlich toppen kann und nicht nur lieblos dahinprogrammiert wurde wie damals **Pokémon Dash**. Wir erinnern uns: Das Rennspiel kam damals kurz nach Veröffentlichung des DS heraus, stammte ebenfalls von Entwickler Ambrella und enttäuschte auf ganzer Linie!“*

WIE GUT SIND DIE GRATIS-GAMES?

3DS Von Ice Climber bis Mario Kart: Wir bewerten alle Spiele aus dem Botschafterprogramm!

BALLOON FIGHT

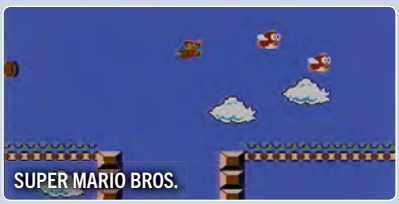

DONKEY KONG JR.



ICE CLIMBER

Diese 10 Spiele fürs Nintendo Entertainment System verschenkt Nintendo an 3DS-Frühkäufer:

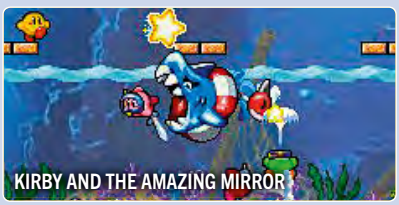
Titel	Kommentar	Wertung
Balloon Fight	Früher kultig, heute nur noch zum Gähnen! Der NES-Klassiker ist zwar alt, aber nicht mehr unbedingt allzu spaßig.	1 von 3
Donkey Kong Jr.	Auch dieses Geschicklichkeitsspiel lockt im Jahre 2011 niemanden mehr hinter dem Ofen hervor!	1 von 5
Ice Climber	Ice Climber hat seinen Zenit längst hinter sich. Allenfalls Nostalgiker werden daran noch ihren Spaß haben.	1 von 3
Super Mario Bros.	Diesen Klassiker kann man immer wieder spielen – ein Paradebeispiel für ein Jump & Run, das immer wieder das Spielen wert ist.	3 von 3
The Legend of Zelda	Die erste **Zelda**-Episode wirkt heutzutage sehr antiquiert. Zudem sind viele Rätsel unlogisch. Nur für gestählte **Zelda**-Fans!	2 von 3


SUPER MARIO BROS.

THE LEGEND OF ZELDA

Diese 10 Spiele für den Game Boy Advance verschenkt Nintendo an 3DS-Frühkäufer:

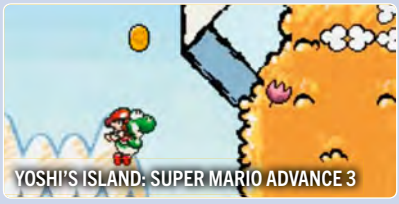
Titel	Kommentar	Wertung
Kirby and the Amazing Mirror	Gerüchten zufolge soll dieses gute, aber zu leichte Jump & Run ebenfalls verfügbar sein. Bestätigt wurde es aber noch nicht.	2 von 3
Mario Kart: Super Circuit	Das Rennspiel war schon damals eine echte Wucht und ist es noch heute – hoffentlich wird der Mehrspielermodus gut vom Game Boy Advance auf den Nintendo 3DS umgesetzt.	3 von 3
Mario vs. Donkey Kong	Das Knobelspiel begeistert immer noch – angesichts der zahlreichen Herausforderungen und Levels kein Wunder!	3 von 3
Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4	Hier stimmen Umfang, Abwechslung und Spielideen. Als Beigabe gibt es außerdem das uralte **Mario Bros.**-Spielchen. Auch dieses Spiel gilt noch nicht als 100%ig sicher.	3 von 3
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	Das Jump & Run ist ein Meisterwerk, heute wie damals. Für viele Nintendo-Fans das beste Hüpfspiel der Neunziger neben **Super Mario World**.	3 von 3
WarioWare: Minigame Mania!	Verrückter geht's nicht: Diese Minispielsammlung hat Kultstatus und ist bis heute unerreicht.	2 von 3

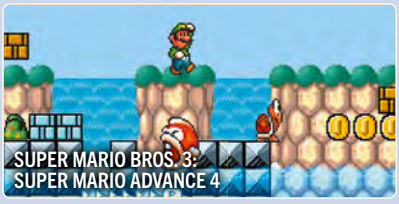

KIRBY AND THE AMAZING MIRROR

MARIO KART: SUPER CIRCUIT

MARIO VS. DONKEY KONG

WARIOWARE: MINIGAME MANIA!


YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3


SUPER MARIO BROS. 3: SUPER MARIO ADVANCE 4

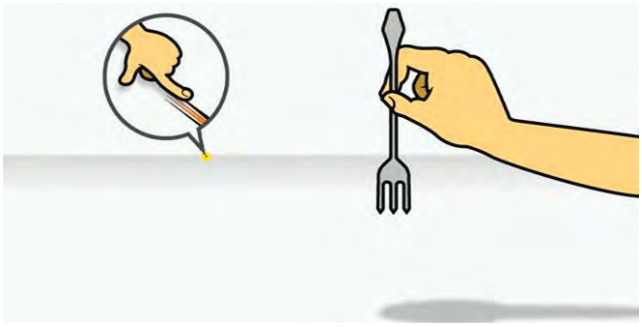
Christoph meint: *„Ob sich Nintendo einen großen Gefallen tut, Meisterwerke wie **Yoshi's Island** und **Metroid Fusion** in diesem Ausmaß zu verschenken? Ich bezweifle es. Immerhin dürften die Nintendo-Fans wochen-, wenn nicht sogar monatelang am Durchspielen dieser Titel zu knabbern haben. Infolgedessen brauchen sie während dieser Zeit keine weitere 3DS-Software zu kaufen. Ob das allen Spieleentwicklern gefällt? Wohl kaum."*

RHYTHM PARADISE

Wii Dieses Spiel ist so doof, dass es schon wieder kultig ist!

Habt ihr schon einmal versucht, eine Knallerbse so mit euren Fingern zu schnippen, dass sie ein Freund mit einer Gabel aufpieksen kann? Nein? Zugegeben: Wir auch nicht. Aber **Rhythm Paradise** bringt uns auf so manche schräge Idee. Es handelt sich um ein Geschicklichkeitsspiel, in dem ihr zum Takt der Musik auf die Tasten der Wii-Fernbedienung drücken müsst. So pikst ihr beispielsweise die eingangs erwähnten Knallerbsen auf … oder schleudert einen Ball bei einem Tennis-Match über den Wolken (!) zurück … oder wehrt als Ninja schwarze Dämonen ab. ■

Christoph meint: *„Ihr merkt schon: **Rhythm Paradise** ist völlig gaga und am ehesten mit dem schrägen Spielprinzip der **WarioWare**-Serie zu vergleichen. Behaltet das Spiel unbedingt im Auge, wenn es Ende des Jahres im Wii-Shop verfügbar ist.“*

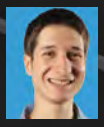


Dieser Schnappschuss beweist: **Rhythm Paradise** ist extrem merkwürdig – aber auch extrem witzig! Uns hat das Spielprinzip sofort überzeugt.

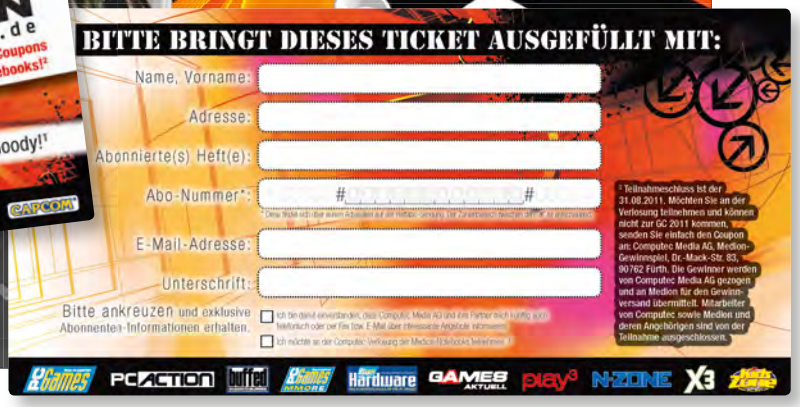
N-ZONE AUF DER GAMESCOM

Wir haben Games, komm!

Obwohl die Wii U – angeblich aufgrund von „Sicherheitsbedenken“ – nicht auf der Gamescom zu sehen sein wird, lohnt sich der Besuch dennoch: Vom 17. bis zum 21. August öffnet Europas größte Spielemesse erneut ihre Pforten in den Messehallen der Medienstadt Köln. Neben einer Vielzahl internationaler Publisher, Entwickler und Hardwarehersteller wird auch die N-ZONE mit einem Stand auf der Messe vertreten sein. Kommt uns doch einfach am Computec-Stand C038 in Halle 8 besuchen! Abonnenten können sich bei der Gelegenheit ein Dankeschön-Geschenk abholen. Einfach den Coupon (liegt jeder Abo-Ausgabe bei) ausfüllen und am Stand abgeben. Christoph ist übrigens auf der Messe präsent – zögert nicht, ihn anzusprechen, wenn ihr ihn auf dem Messegelände trefft! ■



Christoph meint: *„Bereit für die ultimative N-ZONE-Schnitzeljagd? Wer mit seinem Nintendo 3DS im StreetPass-Betrieb auf der Gamescom herumläuft und zufällig mir auf den Fluren der Messe begegnet, kann tolle Überraschungspreise abstauben. Mehr zur Leser-Aktion lest ihr auf www.n-zone.de. Wir sehen uns in Kölle!“*



WARUM ...

... werden manche Spiele verramscht – während andere Titel ihren Preis dauerhaft behalten?

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns dem immer schnelleren Preisverfall von Spielen.

Jeder von euch kennt die Wühltische von Supermarkt-Discountern und Elektro-Fachmärkten, auf denen oftmals auch hochwertige Titel wie **Another Code R: Auf der Suche nach der verborgenen Erinnerung** oder **Punch-Out!!** für weniger als zehn Euro angeboten werden. Selbst neue Titel wie **Metroid: Other M** gibt es vielerorts mittlerweile schon für 20 Euro, obwohl das Actionspiel mit Weltraumheldin Samus Aran nicht mal ein ganzes Jahr lang im Handel ist. Solche massiven Preissenkungen gab es früher – in der Nintendo-64- oder GameCube-Ära – deutlich seltener. Aber woran liegt das eigentlich? Ein Grund für die zahlreichen Spieleschnäppchen ist der Konkurrenzdruck der Händler untereinander. Senken beispielsweise Media Markt oder Saturn den Preis eines Hit-Spiels und weisen werbewirksam in Funk und Fernsehen darauf hin, ziehen Konkurrenten wie Amazon meistens nach.

Spielen und sparen

Bei unseren Xbox- und PlayStation-Freunden zeigt sich ein anderes Phänomen: Dort versucht etwa THQ, den neuesten Ableger aus der Rennspielreihe **MX vs. ATV** von vornherein günstig anzubieten und dafür mit herunterladbaren Zusatzinhalten wie neuen Pisten gute Geschäfte zu machen. Man darf auch nicht vergessen, dass es in der Wii- und DS-Ära eine viel höhere Anzahl an Spielen gibt als noch vor zehn Jahren. Auch die Händler haben nicht unbegrenzt viel Platz im Regal, sodass Verkaufs-Flops rasch aus dem Sortiment verschwinden, damit wieder Stauraum für neue Spiele entsteht. Ganz anders sieht es hingegen bei Hits wie **Mario Kart** oder **Monster Hunter Tri** aus: Nintendo legt großen Wert darauf, dass die eigenen Spiele nicht verramscht werden. Daher wird es beispielsweise kaum vorkommen, dass **Super Mario Galaxy 2** auf dem Wühltisch landet – schon allein weil die Großhändler bei solchen Erfolgsspielen ihrerseits nur eine geringe Gewinnspanne haben. Ausnahmen wie **Mario Sports Mix** bestätigen die Regel: Die Sportspielesammlung wurde Anfang des Jahres veröffentlicht, doch mittlerweile gibt es das Spiel vielerorts schon für 15 Euro.

Beispiel **Mario Sports Mix**: Es wurde im Januar veröffentlicht. Kaum ein halbes Jahr später gibt es das Spiel vielerorts schon für 15 Euro.

ZUBEHÖR IM TEST

Was taugen Taschen, Hüllen und Touchpens?

Beim GameTraveller Backpack aus dem Hause Bigben handelt es sich um einen kleinen Rucksack, dessen Vorderseite ein Abbild von Mario ziert. Dieser ist prinzipiell für DS-Lite-, DSi- und DSi-XL-Systeme konzipiert, allerdings passen auch 3DS-Geräte ohne Probleme hinein. Zwei Fächer lassen euch DS und Spiele getrennt voneinander aufbewahren. Der kleine Rucksack ist solide verarbeitet und die Trageriemen lassen sich nach Belieben verstellen. Die großzügige Polsterung sorgt für guten Schutz von Gerät und Spielen, daher verbraucht er aber auch viel Platz. Der Rucksack ist in drei Farben für stolze 25 Euro erhältlich. ■

Dieses Set im Stil des neuen Pixar-Animations-Films **Cars 2** enthält ein verschließbares Hartschalen-Etui in rot-schwarzem Design, in dem sich neben einem DS Lite, DSi oder 3DS noch bis zu zwei Touchpens und Spiele verstauen lassen. Zusätzlich findet man noch einen Stickerbogen und einen sogenannten Projektionsstift in der Verpackung. Dieser überdimensionale Touchpen kann auf Knopfdruck ein Bild von McQueen projizieren. Während das DS-Etui zumindest seinen Zweck erfüllt und **Cars**-Fans gefallen wird, handelt es sich bei diesem Stift um ein reichlich unsinniges Gimmick. Braucht kein Mensch!

Passend zum DS Pack kommt auch ein Skins Pack auf den Markt. In diesem sind zwei Handgelenkschlaufen im Auto-Design, sowie selbstklebende Verzierungen für die Wii-FB enthalten. Diese sind in Wackelbild-Optik gehalten, sodass eine 3D-Wackelbildwirkung erzeugt wird. Ebenso wie das DS Pack also reichlich unspektakulär und verzichtbar!

DAS Wii-U-INFO-UPDATE

Wii U Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle Gerüchte zur neuen Nintendo-Heimkonsole.

MELDUNG # 1:
NINTENDO HAT AUS DEM 3DS-FLOP GELERNT

Nach der massiven Preissenkung des Nintendo 3DS um ein Drittel ist offensichtlich: Der **Mario**-Konzern steckt in ernsthaften Schwierigkeiten und muss seine Vermarktungsstrategie gründlich überdenken. Es war wohl ein Fehler, dass zum Konsolenstart des 3DS keine Ableger von Serien wie **Super Mario**, **Metroid** oder **Pokémon** verfügbar waren. Stattdessen überließ Nintendo den Drittherstellern das Feld. Iwata gestand Mitte Juli auf einem Zusammentreffen der Aktionäre offen und ehrlich ein: „Wir müssen im Nachhinein zugeben, dass wir es nicht geschafft haben, den 3DS zu einem Zeitpunkt auf den Markt zu bringen, an dem genügend gute Spiele erhältlich waren. Daher schauen wir uns künftig – noch sorgfältiger als je zuvor – ganz genau an, welche Spiele sich für den Launch der Wii U eignen, damit so etwas nicht noch mal passiert." ■

Christoph meint: *„Der Ansatz war prinzipiell durchdacht: Bei der Veröffentlichung des 3DS wollte Nintendo den Drittherstellern weitgehend freie Bahn lassen und brachte daher keinen Megaseller à la **Mario Kart** in den Handel. Erst **Zelda: Ocarina of Time 3D** brachte eine starke Marke auf die 3D-Konsole. Damit die Wii U von Anfang an bei den Spielern gut ankommt, muss Nintendo vom ersten Tag an hochwertige Spiele veröffentlichen. Es ist kaum zu erwarten, dass zum Start der neuen Konsole abermals Mario, Samus und Link fehlen, uns stattdessen aber **Wii Music Motion** oder **Wii Party Resort** erwarten."*

MELDUNG # 2:
NAMHAFTE ENTWICKLER HABEN INTERESSE AN DER Wii U

VALVE

Neben den **Gears of War 3**-Vätern von Epic Games haben noch einige andere Entwicklerfirmen ihr Interesse an der Wii U bekundet. Auch Monolith Software, das für die Entwicklung des gerade erst erschienenen **Xenoblade Chronicles** verantwortlich ist, und Valve, seines Zeichens Entwickler von Spiele-Juwelen wie **Portal** sowie **Half-Life 2**, zeigen sich erfreut über das Konzept der Wii U: „Wir haben Nintendo immer geliebt. Jetzt ist es viel einfacher, auf Wii U zu schauen, die in unseren Rahmen passt", so Gabe Newell von Valve gegenüber diversen Medienseiten. ■

Henrike meint: *„Na das sind doch mal rosige Aussichten! Man stelle sich nur mal eine **Portal**-Umsetzung auf der Wii U vor: Ganz großes Kino! Die Wii hatte schlicht nicht die Hardware-Power für Spiele solchen Kalibers. Bei der Wii U, die der PS3 und der Xbox 360 technisch in nichts nachsteht, sieht das gleich ganz anders aus. Schön, dass das auch die Entwickler erkannt haben, somit steht Nintendos neuer Heimkonsole praktisch die ganze Bandbreite an Spiele-Genres offen."*

MELDUNG # 3:
GAMECUBE-SPIELE LASSEN SICH AUF DIE Wii U LADEN

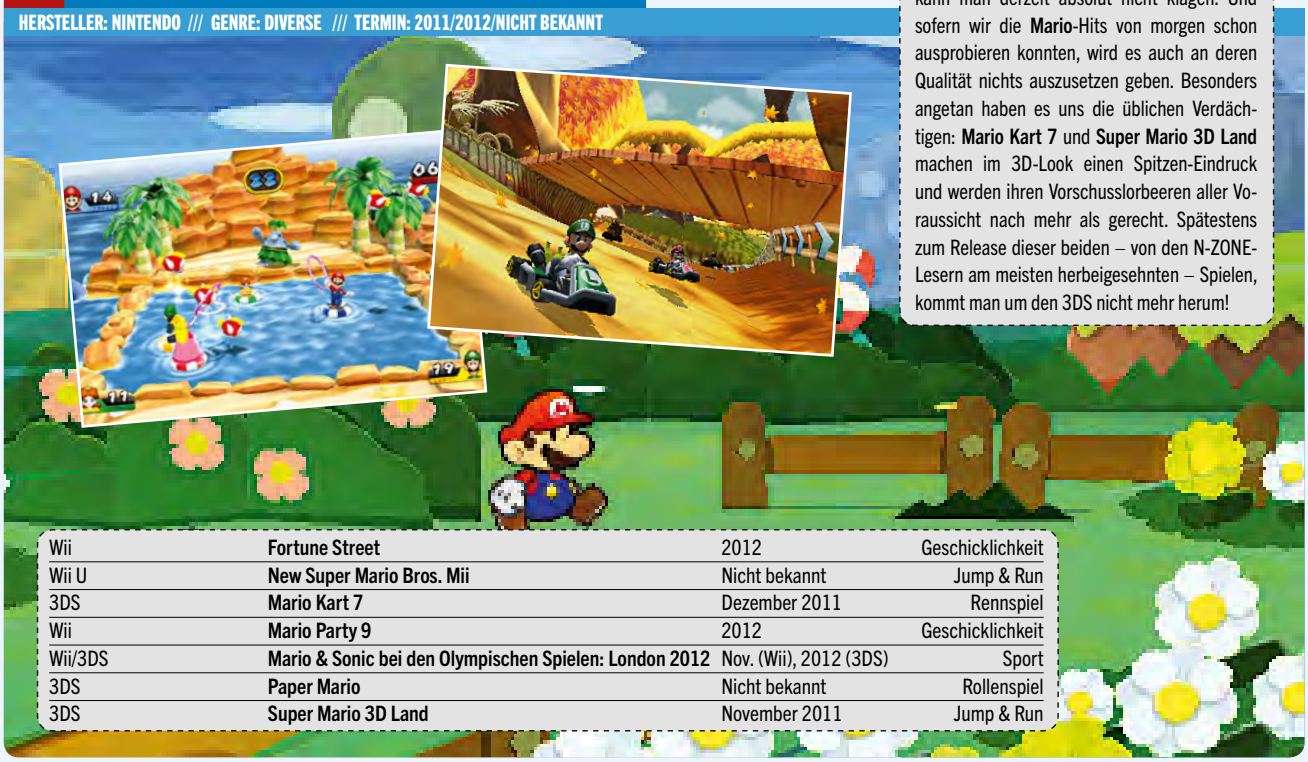
Die Wii U wird zwar keine GameCube-Discs abspielen, dafür wird Nintendo klassische GameCube-Spiele zum Download über WiiWare anbieten. Dies verriet Nintendo-Mitarbeiterin Amber McCollom in einem Wii-U-Interview auf der Webseite www.nintendogal.com. Sie wird dort mit folgenden Worten zitiert: „Nintendo-Konsolen bieten normalerweise eine Abwärtskompatibilität zu den Konsolenvorgängern. Die Wii war beispielsweise kompatibel mit GameCube-Spielen und die Wii U spielt auch Wii-Discs ab. Eine Vielzahl an GameCube-Spielen wird zudem als Download über WiiWare verfügbar sein." (Gemeint war wohl jedoch der Wii-Shop-Kanal, Anm. d. Red.). Wenige Tage später relativierte Nintendo of America die Aussage der Mitarbeiterin jedoch. In einer Klarstellung heißt es: „Korrekt ist, dass die Wii U keine GameCube-Discs abspielen wird. Nintendo hat allerdings noch keine Aussagen bezüglich der Download-Inhalte für die Wii U gemacht." – War da etwa die Nintendo-Mitarbeiterin zu voreilig mit ihrer Aussage? ■

Christoph meint: *„Da hat sich wohl jemand verplappert! In der Spielebranche ist es nicht außergewöhnlich, dass bestimmte Informationen über Umwege an die Öffentlichkeit gelangen, die eigentlich geheim bleiben sollten. Ich hoffe für Amber McCollom, das sie wegen dieser Sache keinen Ärger bekommt. Nintendo of America hat aber sehr professionell reagiert."*

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/2012/NICHT BEKANNT

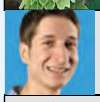


Über fehlenden Nachschub an **Mario**-Spielen kann man derzeit absolut nicht klagen. Und sofern wir die **Mario**-Hits von morgen schon ausprobieren konnten, wird es auch an deren Qualität nichts auszusetzen geben. Besonders angetan haben es uns die üblichen Verdächtigen: **Mario Kart 7** und **Super Mario 3D Land** machen im 3D-Look einen Spitzen-Eindruck und werden ihren Vorschusslorbeeren aller Voraussicht nach mehr als gerecht. Spätestens zum Release dieser beiden – von den N-ZONE-Lesern am meisten herbeigesehnten – Spielen, kommt man um den 3DS nicht mehr herum!

Wii	**Fortune Street**	2012	Geschicklichkeit
Wii U	**New Super Mario Bros. Mii**	Nicht bekannt	Jump & Run
3DS	**Mario Kart 7**	Dezember 2011	Rennspiel
Wii	**Mario Party 9**	2012	Geschicklichkeit
Wii/3DS	**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012**	Nov. (Wii), 2012 (3DS)	Sport
3DS	**Paper Mario**	Nicht bekannt	Rollenspiel
3DS	**Super Mario 3D Land**	November 2011	Jump & Run

REDAKTIONS-TOP-5

1. MARIO KART 7 (3DS)



Nur wenige Rennen haben gereicht, um das N-ZONE-Team so richtig heiß auf das 3D-**Mario Kart** zu machen. Her damit!

- ▲		GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Dezember 2011

2. SUPER MARIO 3D LAND (3DS)

2 ◄		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	November 2011

3. LUIGI'S MANSION 2 (3DS)

- ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Monster Games	TERMIN	2012

4. ZELDA: SKYWARD SWORD (Wii)

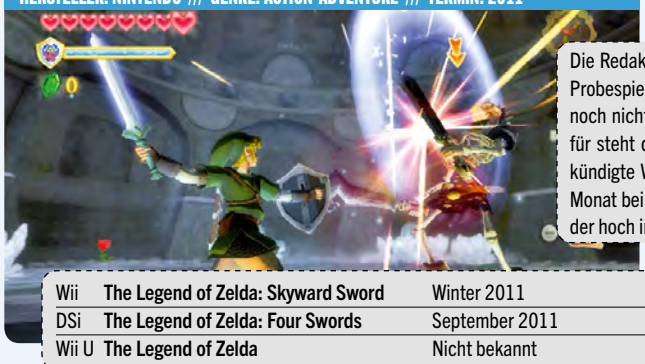
1 ▼		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

5. KILLER FREAKS FROM OUTER SPACE (Wii U)

- ▲		GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	2012

2 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

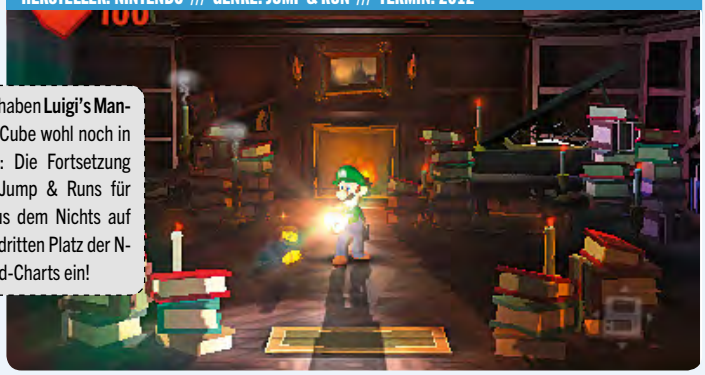


Die Redaktion ist trotz ausgiebigen Probespielens von **Skyward Sword** noch nicht gänzlich überzeugt. Dafür steht das noch für 2011 angekündigte Wii-**Zelda** auch in diesem Monat bei den N-ZONE-Lesern wieder hoch im Kurs!

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	Winter 2011	Action-Adventure
DSi	**The Legend of Zelda: Four Swords**	September 2011	Action-Adventure
Wii U	**The Legend of Zelda**	Nicht bekannt	Action-Adventure

3 LUIGI'S MANSION 2

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 2012



Die N-ZONE-Leser haben **Luigi's Mansion** für den GameCube wohl noch in bester Erinnerung: Die Fortsetzung des kurzweiligen Jump & Runs für den 3DS steigt aus dem Nichts auf dem beachtlichen dritten Platz der N-ZONE-Most-Wanted-Charts ein!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 STAR FOX 64 3D

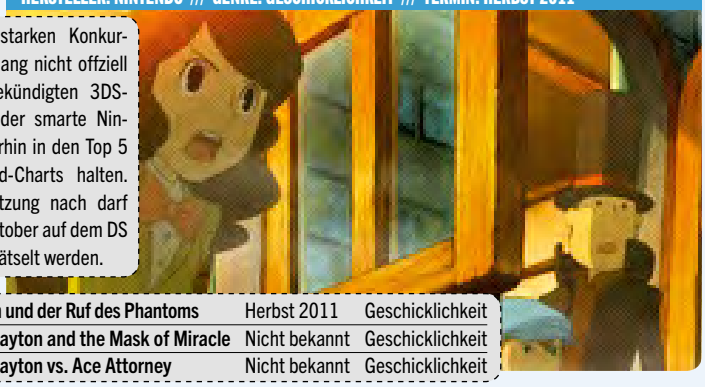
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 9. SEPTEMBER 2011

Am 9. September ist es so weit: Dann feiern Fox McLound und seine Crew ihr Comeback auf dem 3DS. Wir hatten die Gelegenheit, das 3D-Remake schon in dieser Ausgabe der N-ZONE ausführlich zu testen, und verraten, ob die Vorfreude der Redaktion und der Leser auf das neue **Star Fox** auch wirklich berechtigt war. Ab Seite 42 erfahrt ihr mehr!

5 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: HERBST 2011

Trotz der bärenstarken Konkurrenz und der bislang nicht offziell für Europa angekündigten 3DS-Teile kann sich der smarte Nintendo-Prof weiterhin in den Top 5 der Most-Wanted-Charts halten. Unserer Einschätzung nach darf spätestens ab Oktober auf dem DS wieder fleißig gerätselt werden.



DS	**Prof. Layton und der Ruf des Phantoms**	Herbst 2011	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton and the Mask of Miracle**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

6 XENOBLADE CHRONICLES

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 19. AUGUST 2011

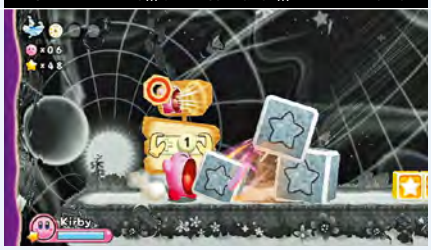
Mit **Xenoblade Chronicles**, das hierzulande überraschenderweise bereits Mitte August erscheint, erwartet uns das vielleicht letzte große Rollenspiel für die Wii. All diejenigen, die sich nach dem Epos sehnen, sollten einen Blick in unseren Testteil werfen, in dem wir das RPG genau unter die Lupe genommen haben.

7 RESIDENT EVIL REVE. (3DS)

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** NICHT BEK.

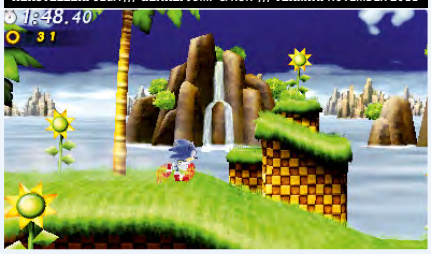
8 KIRBY (Wii/DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** HERBST 2011



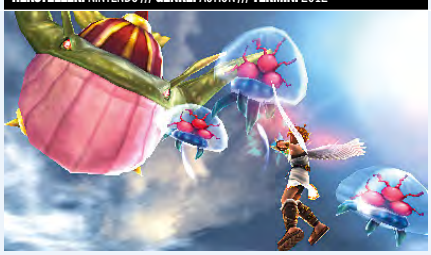
9 SONIC GENERATIONS (3DS)

HERSTELLER: SEGA /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** NOVEMBER 2011



10 KID ICARUS UPRISING (3DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2012



3DS DIE ZWISCHENBILANZ

Text | Christoph Kraus

Wie zufrieden sind die Nintendo-3DS-Besitzer mit ihrer neuen Mobilkonsole? Wir haben unsere Leser dazu befragt!

Der Verfasser dieser Zeilen hat via StreetPass-Funktion mittlerweile 47 Miis getroffen, vier Puzzles vollständig freigelegt, zehn Räume im Minispiel „Rette die Krone!“ entgruselt, **Ocarina of Time 3D** und **Pilotwings Resort** durchgespielt und drei Programme heruntergeladen, nämlich **Excitebike**, **Pokédex 3D** und **Nintendo Video**. Aber wie sieht es auf euren Konsolen aus? Habt ihr immer noch Spaß daran, den 3DS beim Stadtbummel mit euch herumzutragen, um Miis zu sammeln? Die N-ZONE-Redaktion wollte wissen, wie hoch der 3DS fünf Monate nach seiner Veröffentlichung in eurer Gunst steht. Zeit für eine Zwischenbilanz!

Zufriedene 3DS-Besitzer – im Grunde genommen

Offenbar steht der 3DS bei euch Lesern höher im Kurs, als man angesichts des Mangels an Hochkarätern für das Handheld vermuten könnte. Das jedenfalls beweist unsere Umfrage auf www.n-zone.de: 36 Prozent der N-ZONE-Leser sind mit dem 3DS „sehr zufrieden“ und 49 Prozent immerhin „durchaus zufrieden“. Da erscheint der Anteil an Leuten, die mit der Konsole weniger oder überhaupt nichts anfangen können, verschwindend gering. Denn dies trifft auf gerade einmal 15 Prozent zu. Der 3DS ist also nach Meinung der Leser ein lohnenswertes Spielgerät. Mit so starken Werten kann die 3DS-Anwendung Nintendo Video nicht mithalten: 41 Prozent der Leser halten die Anwendung zwar für eine tolle Idee, doch 51 Prozent kritisieren gleichzeitig die schwache Umsetzung und das verschenkte Potenzial. Die restlichen 7 Prozent lehnen 3D-Videos auf dem 3DS generell ab.

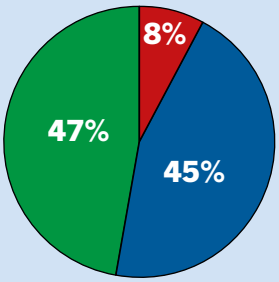
Minispiel-Manie

Die Redaktion war auch sehr gespannt, wie das 3DS-Minispiel „Puzzle-Tausch“ bei den Lesern ankommen würde. Kurz und knapp: Ein großer Anteil der Leser – nämlich 19 Prozent – sammelt überhaupt keine Puzzleteile. 40 Prozent haben noch kein Rätsel vollständig gelöst. Immerhin 30 Prozent der Umfrageteilnehmer geben an, zumindest ein bis drei Puzzles komplettiert zu haben. 6 Prozent schafften vier bis zu sechs Puzzles und fünf Prozent alle sieben.

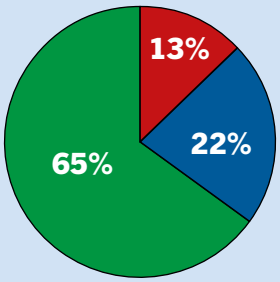
Die Resonanz auf das Minispiel „Rette die Krone!“ fällt ähnlich aus. 38 Prozent der Leser geben an, es nicht zu spielen. 8 Prozent haben bereits alle Räume vollständig entgruselt. 38 Prozent haben die erste Hälfte geisterfrei gemacht und 16 Prozent sind schon beim zweiten Durchgang angelangt. Übrigens: Wenn man den Spaßvogel herausrechnet, der in unserer Umfrage angab, 9.999.999 Miis

ERNÜCHTERUNG BEI 3DS-KAMERA UND CO.

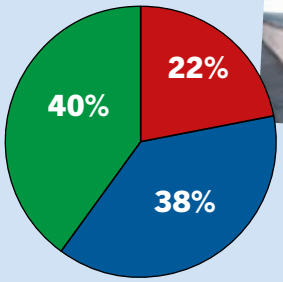
Wir wollten wissen, wie häufig unsere Leser die 3DS-Kamera, den Musik-Player und den Internetbrowser nutzen. Das Ergebnis ist ernüchternd: Während der Internetbrowser von immerhin 60 Prozent der Leser häufig bzw. hin und wieder genutzt wird, sind die Schnappschuss- und die Sound-Funktion deutlich weniger gefragt. 47 Prozent geben an, die Kamera (fast) nie zu nutzen, beim Musik-Player sind es sogar 65 Prozent.



KAMERA
Häufig 8%
Hin und wieder 45%
(Fast) nie 47%



MUSIK-PLAYER
Häufig 13%
Hin und wieder 22%
(Fast) nie 65%



INTERNETBROWSER
Häufig 22%
Hin und wieder 38%
(Fast) nie 40%

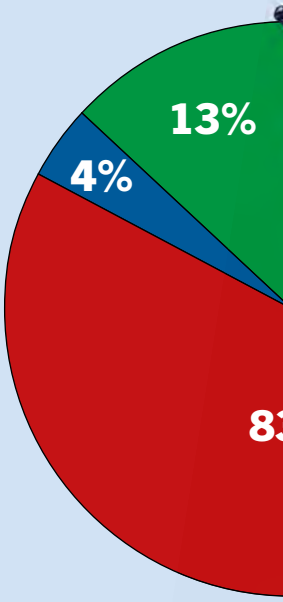
RETTE NOCH MAL DIE KRONE!

Plant Nintendo neue StreetPass-Minispiele? Es scheint so.

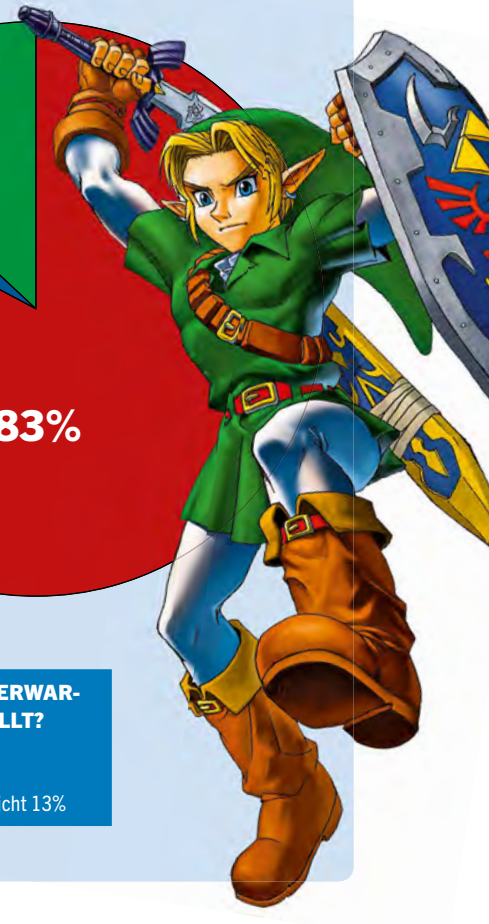
Der japanische Nintendo-Boss Satoru Iwata griff auf einer Investorenkonferenz den Aspekt „StreetPass“ auf. Ein Aktieninhaber hatte ihn gefragt, ob neue Minispiele geplant seien, etwa ein zweiter Teil von „Rette die Krone!“. Iwata verriet, dass auch Shigeru Miyamoto sich schon mit dieser Sache beschäftigt habe. Er konnte zwar noch nicht bestätigen, dass an neuen StreetPass-Minispielen gearbeitet werde. Aber Nintendo denkt definitiv darüber nach, neue Herausforderungen anzubieten, damit die 3DS-Besitzer wieder einen Sinn darin erkennen, ihre Konsole mit sich herumzutragen.

ZUFRIEDEN MIT ZELDA?

Einigkeit herrscht bei den Lesern, wenn es um **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** geht. 83 Prozent der Umfrageteilnehmer geben an, dass ihre Erwartungen an das Spiel erfüllt wurden. Gerade mal vier Prozent sind enttäuscht. Der Rest besitzt das Spiel nicht.



HAT ZELDA EURE ERWARTUNGEN ERFÜLLT?
Ja 83%
Nein 4%
Ich besitze das Spiel nicht 13%



getroffen zu haben, hat jeder 3DS-Besitzer im Durchschnitt 7,8 Miis in seinen Mii-Plaza importiert. Es gibt jedoch auch sehr viele Leser, deren Geräte sich noch nie mit denen anderer 3DS-Besitzer vernetzt haben.

Zurückhaltung beim eShop

Wir fragten auch nach der Anzahl heruntergeladener Spiele. Lediglich ein Viertel der Leserschaft gab an, einen oder mehrere Klassiker im eShop gekauft zu haben. Mehr als die Hälfte, nämlich 52 Prozent, hat sich lediglich das **Excitebike**-Spiel, als es noch kostenlos war, heruntergeladen. 23 Prozent gaben an, den eShop noch nie genutzt zu haben. Zu guter Letzt hatten wir noch eine „Was wäre, wenn …“-Frage auf Lager. Sie lautete: „Angenommen, ihr könntet die Zeit auf März zurückdrehen: Würdet ihr euch den 3DS noch mal ZUM START kaufen?“ – Die Mehrheit, nämlich 49 Prozent, hätte lieber ein paar Monate mit der Anschaffung der Konsole gewartet. Sieben Prozent hätten sich den 3DS überhaupt nicht zugelegt, acht Prozent sind unschlüssig. Doch sage und schreibe 36 Prozent würden die 3D-Konsole erneut am Erscheinungstag kaufen. Kurz vor Redaktionsschluss kündigte Nintendo eine Preissenkung für den 3DS an. Mehr dazu lest ihr in den News. ■

3DS | ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de | GESPIELT N-ZONE

SCREEN-INFO

Die Screenshots, die ihr auf den folgenden vier Seiten seht, stammen von Nintendos Pressedatenbank und aus dem offiziellen Trailer, den Nintendo veröffentlicht hat.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Dezember 2011

MARIO KART 7

Text | Christoph Kraus

Vergesst die Formel 1, pfeift auf die DTM, hier kommt das einzig wahre Asphalt-Spektakel: die Mario-Kart-Liga!

FLOTTER FAHRER-FAKT #1

MARIO heizte in **Mario Kart 64** – ebenso wie die anderen Fahrer – zwar über eine dreidimensional gestaltete Piste, jedoch war sein Charaktermodell platt wie eine Flunder. So sparten sich die Entwickler Rechenkapazitäten.

FLOTTER FAHRER-FAKT #2

LUIGIs außergewöhnlichstes Fahrzeug stand ihm in **Mario Kart DS** zur Verfügung. Dort fuhr er mit dem sogenannten Schreckweg 08/25 – einem Kart, das dem Staubsauger stark ähnelte, den er in **Luigi's Mansion** benutzte.

FLOTTER FAHRER-FAKT #3

YOSHI hat auf der Piste „Yoshi Valley" in **Mario Kart 64** ganz besondere Spuren hinterlassen. Mitten auf der Strecke liegt ein überdimensionales Ei, das alle Fahrer, die sich ungeschickt anstellen, zerquetscht.

DER DIREKTVERGLEICH

In technischer Hinsicht hat sich seit dem letzten tragbaren Mario Kart-Ableger einiges getan. Um diese Verbesserungen herauszustellen, vergleichen wir den neuesten 3DS-Renner (links) mit dem Vorgänger Mario Kart DS (rechts).

Die Fahrzeuge selbst haben deutlich an Glanz gewonnen. Während die Karts in **Mario Kart DS** sehr blockig aussahen, bestechen sie auf dem 3DS durch zahlreiche Details wie Radzierblenden oder sichtbare Zubehörteile, die sich auf Knopfdruck vor Beginn eines Rennens modifizieren lassen. Zudem blicken sich die Fahrer bei einem Überholungsmanöver in die Augen, was für ein höheres Maß an Authentizität sorgt.

In **Mario Kart DS** waren die Pisten nicht so imposant gestaltet. Zwar gab es auch Levels, in denen überdimensionierte Kugeln schwierige Lenkmanöver erforderten (etwa auf der Piste „Waluigi-Flipper"), aber auf dem 3DS stehen den Entwicklern viel mehr technische Raffinessen zur Verfügung. Achtet in diesem Vergleichsbild etwa auf die Schatteneffekte der Karts!

Was die Grafikeffekte angeht, hat der Nintendo 3DS selbstverständlich viel mehr auf dem Kasten als das alte DS-Modell. Das zeigt sich beispielsweise im herabfallenden Laub, das eine tolle Atmosphäre entstehen lässt.

FLOTTER FAHRER-FAKT #4
PRINZESSIN PEACH trinkt in der japanischen Originalfassung von **Super Mario Kart** gern mal einen über den Durst, wenn sie den ersten Platz belegt. Ihre Bäckchen werden dann ganz rot. Diese Animation wurde in der deutschen Version entfernt.

FLOTTER FAHRER-FAKT #5
BOWSER hatte noch nie eine tragende Rolle als Titelheld eines Spiels. Sein letzter großer Auftritt fand vor drei Jahren in **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser** für den DS statt. Dort war er sogar spielbar.

DRIFTEN, ABER RICHTIG!

Ganz besonders interessiert die Mario Kart-Fans die Drifttechnik. Wir haben sie in der Praxis erprobt!

Viele langjährige **Mario Kart**-Fans konnten sich mit der Drift-Funktion in **Mario Kart Wii** (siehe Bild) nicht anfreunden. Das Schlittern war ihrer Meinung nach viel zu leicht, es war keine Herausforderung. Um im Wii-Serienableger um die Kurven zu heizen und dabei einen Temposchub zu erlangen, muss man nämlich einfach nur eine bestimmte Taste lange genug gedrückt halten. In den Vorgängern der Reihe war es erforderlich, den Analog-Stick mehrere Male nach links und rechts zu schwenken.

Die Entwickler der neuen **Mario Kart**-Episode reagierten auf die Kritik der Serienliebhaber und besannen sich auf die Tradition der Reihe. So muss man jetzt wieder das Schiebe-Pad – wie früher beim Analogstick und Steuerkreuz – rhythmisch hin und her bewegen, damit Mario und Co. an Geschwindigkeit gewinnen. Allerdings müssen wir ergänzen, dass das Driften nach unserer eigenen Erfahrung schneller und leichter vonstatten geht als beispielsweise in **Mario Kart 64**. Wir begrüßen die leichtere Erlernbarkeit des Turbodrifts.

PISTEN-GAUDI

Drei Strecken aus dem neuen Mario Kart hat uns Nintendo schon vorgeführt. Andere wurden lediglich als Video präsentiert. Hier stellen wir euch ausgewählte Asphalt-Pisten vor, etwa die Wuhu-Insel oder Donkey Kongs Bergpiste.

DIE WUHU-INSEL

Erinnert uns an: den Schauplatz aus **Pilotwings Resort**

Diese Strecke dürfte die Mehrheit der N-ZONE-Leser bereits kennen, schließlich ist die Wuhu-Insel keine **Mario Kart**-exklusive Rennpiste. Bereits die Spiele **Wii Fit**, **Wii Sports Resort** und **Pilotwings Resort** waren auf dem beschaulichen Eiland angesiedelt. Ende des Jahres flitzen auch Mario, Luigi, Toad, Bowser und Kumpel über die Wuhu-Insel. Wir konnten diese Piste zwar noch nicht selbst ausprobieren, sind aber davon überzeugt, dass sie genügend Asphaltpfade, Abkürzungen und Winkel aufweist, um ein spannendes Rennerlebnis zu bieten. Erkunden durften wir das Urlaubsparadies ja bereits oft genug.

LUIGI'S MANSION

Erinnert uns an: den gleichnamigen Kurs in **Mario Kart DS**

Auf diesem Rennparcours dürften die meisten **Mario Kart**-Zocker schon etliche Runden gedreht haben, denn ihn gab es schon auf dem Nintendo DS. Die Piste „Luigi's Mansion" basiert auf dem Geisterhaus aus dem gleichnamigen GameCube-Spiel und führt die Kartpiloten unter anderem durch den Keller der Gruselbehausung, durch ein Moorgebiet und in einen Wald. Dort kann es sogar schon mal vorkommen, dass sich bewegende Bäume euren Weg kreuzen. Auch Buu Huus hindern die Fahrer am Vorankommen. Übrigens: Wenn ihr vor Beginn eines Rennens die breiten Reifen wählt, lassen sich matschige Passagen besser überwinden.

DONKEY KONGS BERGPISTE

Erinnert uns an: DK's Jungle Parkway aus **Mario Kart 64**

Überraschung: Zum ersten Mal innerhalb der **Mario Kart**-Serie (abgesehen von den Spielautomaten **Mario Kart Arcade GP**) bieten die Entwickler auch Schauplätze, die nicht aus Nintendo-Spielen stammen. Donkeys Bergpiste, die wir euch hier in Bildern (links und rechts) vorstellen, stammt weitgehend aus dem Wii-Jump&Run **Donkey Kong Country Returns**. Daher verwundert es nicht, dass auch Figuren aus dem Hüpfspiel auf der **Mario Kart**-Piste vorkommen, etwa die Tikis. Wer die Münzen sammelt, die auf der Piste verstreut sind, gewinnt an Geschwindigkeit, wenn er genug davon zusammenhat. Eine clevere Neuerung gegenüber dem Vorgänger!

PEACHS SCHLOSS

Erinnert uns an: Royal Raceway in **Mario Kart 64**

Zu guter Letzt möchten wir euch noch eine Strecke vorstellen, die sich ebenfalls in fast jedem **Mario Kart**-Serienableger befindet: Peachs Schloss. Auf dem 3DS führt (wie auf dem Nintendo 64 in der Piste „Royal Raceway") ein Asphalt-Pfad um das königliche Gemach herum – und sogar hinein! Habt ihr den Flugdrachen als Ausrüstungsgegenstand ausgewählt, dürfte der Gleitflug aus dem Dach des Schlosses heraus für bleibende Erinnerungen sorgen. Wie das aussieht, zeigt das links abgedruckte Bild. Gerade diese Überraschungsmomente sind es, die **Mario Kart** auch auf dem 3DS auszeichnen.

FLOTTER FAHRER-FAKT #6

KOOPA TROOPA war schon 1993 als Fahrer in **Super Mario Kart** dabei. In der Spielanleitung von **Mario Kart 64** steht, dass Wario sein Kart gestolen hat und sich deshalb an Koopas Stelle am Rennen beteiligt.

FLOTTER FAHRER-FAKT #7

DONKEY KONG war im Serienoriginal noch nicht am Start. Dafür schickte er seinen Sprössling Donkey Kong Jr. ins Rennen. Von dem hört man in letzter Zeit aber kaum noch etwas. Warum war Diddy noch nie **Mario Kart**-Pilot?

FLOTTER FAHRER-FAKT #8

TOAD bekam in **Mario Kart: Double Dash!!** eine Freundin namens Toadette an die Seite gestellt. Aufgrund der Kontinuität der Serie erwarten wir, dass Toadette auch in **Mario Kart 7** auf dem 3DS als Fahrerin dabei ist.

WAS BISHER GESCHAH

Welche Innovationen boten die wichtigsten Teile der Mario Kart-Reihe? Wir haben's recherchiert.

Super Mario Kart heißt der Ursprung der Rennspielserie. Ein vergleichbares Spektakel gab es zu der damaligen Zeit noch nicht. Und auch wenn sich nur zwei Spieler gleichzeitig duellieren konnten, war **Super Mario Kart** der große spielerische Abräumer der Neunziger.

Mario Kart 64 ermöglichte ein paar Jahre später endlich Rennen über Pisten, die nicht handgezeichnet, sondern vom Computer modelliert waren. Erstmals traten vier Spieler gegeneinander an. Nintendo veranstaltete in Deutschland sogar einen speziellen **Mario Kart**-Cup – Sieger wurde N-ZONE-Leser Sven Zöllner.

In **Mario Kart: Double Dash!!** beherbergten die Vehikel erstmals zwei Fahrer. So kam eine Prise Strategie ins Spiel, weil man sich immer darüber im Klaren sein musste, welchen Fahrern man den Vorzug gibt. Dennoch war die Resonanz der Fangemeinde auf **Double Dash!!** geteilt.

Mario Kart DS ermöglichte erstmals Rennen via Wi-Fi Connection. Leider wurden die Nerven einiger Zocker auf die Probe gestellt, da zahlreiche Schummler ihre Runden drehten. Heute ist der DS-Flitzer immer noch für eine Runde gut, aber wer online zocken möchte, spielt eher **Mario Kart Wii**.

MEINUNG • HENRIKE LEDIG

„Ausgereizt? Niemals!"

Prinzipiell halte ich nicht viel von Rennspielen, denn mir fehlt die Möglichkeit, wie im echten Leben die Autofenster herunterzukurbeln, zu lauter Musik zu singen und die anderen Verkehrsteilnehmer zu beleidigen. Dieses Verlangen kann ich zumindest in der **Mario Kart**-Serie ein bisschen ausleben. Diese Reihe steht seit jeher für Unterhaltung allererster Güte! Die 3D-Grafik des neuen Serienablegers sorgt für ein authentisches Fahrgefühl, das mir ansonsten immer gefehlt hat, und die Strecken muten anspruchsvoller denn je an. Zudem muss ich im Verlauf dieses Spiels nicht mit Strafen rechnen, wenn ich während des Fahrens telefoniere. Diesen Luxus bietet bekanntlich nur **Mario Kart**!

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Kart-Kult der Extraklasse"

Dass sich Nintendo entschieden hat, auch Retro-Kurse im neuen **Mario Kart** anzubieten, gefällt mir ausgesprochen gut. **Luigi's Mansion** ist schließlich eine so schöne Piste, dass ich gerne wieder in die Gruselbehausung zurückkehre. Mit der Steuerung des neuen 3DS-Asphaltspektakels bin ich dabei auf Anhieb zurechtgekommen. Der Turbodrift wurde im Vergleich zu **Mario Kart Wii** (wo die Fahrer quasi automatisch um die Kurven geschlittert sind) deutlich komplexer gestaltet, was ich sehr begrüße. Dennoch macht auch das neue **Mario Kart** nicht viel anders als die Vorgänger – die Serie bleibt ihren Wurzeln treu. Wer sich damit arrangiert, erlebt einen Kart-Kult der Extraklasse.

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

137,90

Nintendo Wii Sports Resort Pack

Nintendo Wii Konsole inklusive dem Spiel "Wii Sports" und "Sports Resort".

- 729 MHz IBM Broadway-Prozessor • ATI Hollywood GPU • DVD-Laufwerk
- 88-MB-RAM • WLAN, 2x USB • inkl. „Wii Sports" und „Wii Sports Resort"

QW#N19

137,90

Nintendo Mario Kart Wii Pack

Gas geben, losrasen, Spaß haben!

- DVD-Laufwerk
- WLAN, 4x Eingabegerät, 2x USB-A
- inkl. Mario Kart und Wii Wheel

QW#N20

19,99

Nintendo Wii Classic Controller Pro

- Controller für Nintendo Wii
- für klassische Videospiele unerlässlich
- durch die Griffe an beiden Seiten steigt der Spielkomfort

QWZN11

25,99

DUDEN Mathematik

Lernen mit Vergnügen: Dieses Spiel verführt Schüler dazu auch nach dem Unterricht ihre Matheleistung zu verbessern.

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- für 1./2. und 3./4. Klasse • für Nintendo DS

YSFN39 / YSFN40

34,99

nintendogs + cats
Retriever & New Friends

Die Hundesimulation punktet mit Perfektion und lang anhaltendem Spielspaß für alle Tierfreunde

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- für Nintendo 3DS

YSFN07

15,99

Nintendo Wii Motion Plus

- Erweiterung zur Wii-Fernbedienung, die Armbewegungen und Drehungen noch präziser nachzeichnet und so das Spielvergnügen weiter verbessert!

QWZN08

24,99

Speedlink Zone Induction Charger Plus for Wii

Ladestation für bis zu zwei Wiimotes ohne Silikonhüllen, Nunchuk oder Motion Plus entfernen zu müssen.

- kontaktfreie Ladestation • USB

QWZE11

31,49

Pokemon weiße/schwarze Edition

Als Trainer gilt es seine nur in der jeweiligen Version des Spiele-Duos enthaltenen Pokémon für den Kampf zu rüsten.

- Freigegeben ohne Alterbeschränkung
- für Nintendo DS

YSON01 / YSON02

34,99

Pro Evolution Soccer 2011

Die spannende Fußball-Sportsimulation geht in die neue Saison – und das sogar Dreidimensional.

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- für Nintendo 3DS

YSPN05

32,99

LEGO Star Wars 3 The Clone War

The Clone Wars kombiniert die epische Handlung rund um die weltbekannten Charaktere und dem TV-Serienhit.

- Freigegeben ab 6 Jahren
- für Nintendo DS

YSAN32

33,99

Cars 2 - Das Videospiel

Besuche mit beliebten Cars-Charakteren aufregende Schauplätze rund um den Globus und erlebe spannende Abenteuer.

- Freigegeben ohne Alterbeschränkung
- für Nintendo DS

YSFN55

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 31.08.2011

DEUTSCHER INTERNET PREIS
PC Pr@xis Leserwahl 2004 Platz
PC Professionell Empfehlung der Redaktion
SHOP DES JAHRES 2008 CHIP ONLINE Grafikkarten
Hardware Hardwareversender des Jahres 2010 1. Platz ALTERNATE

Xenoblade Chronicles

Auf den gigantischen, leblosen Titanenkörpern von Bionis und Mechonis steigt der Spieler in den verzweifelten Kampf der Homs ein und muss der Invasion einer schrecklichen, roboterhaften Armee Einhalt gebieten. Es bleibt nur eine Chance: das legendäre, magische Schwert Monado.

- Freigegeben ab 12 Jahre • für Nintendo Wii

YSOW08

Pac-Man & Galaga Dimensions

Retro-Spielhallen-Vergnügen und Shooteraktion erleben die Spieler bei diesem aufregenden Bundle aus sechs Spielen.

- Freigegeben an 12 Jahren
- für Nintendo 3DS

YSFN46

Mad Catz Microsuede Wallet

Die Mad Catz Microsuede Wallet ist ein komfortables Etui aus Velours für den Nintendo 3DS und bis zu drei Spiele.

- für Nintendo 3DS

QNZA12

Nintendo DSi XL

Der Nintendo DSi XL eröffnet dem Spielvergnügen nahezu unbegrenzte Möglichkeiten

- zwei eingebaute Kameras • 10,7-cm-Display
- 256 MB Speicher • SD-Card • Touchscreen
- WLAN, DS-Slot

QN#N0A

Nintendo 3DS Aqua Blue

Spiele erleben in 3D – überall, jederzeit und ohne eine spezielle Brille

- 9-cm-3D-Display, 7,5-cm-Touchscreen
- 360° Steuerung • WLAN, DS-Slot

QN#N41

Nintendo 3DS The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3D Bundle

- Handheld-Spielekonsole • 9-cm-3D-Display
- 7,5-cm-Touchscreen • WLAN • DS-Slot
- inkl. „The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3D"-Spiel (ab 6 Jahre) und Tasche

QN#N42

SCREEN-INFO
Die Bilder, die wir auf dieser Doppelseite abdrucken, stammen allesamt von Nintendos Pressedatenbank. Sie geben die Auflösung des Spiels glaubhaft wieder.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2011

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Text | Christoph Kraus

Schluss mit dem Gefuchtel! Im neuen Zelda-Epos kommt's auf präzise Schwerthiebe an. Hundertprozentig überzeugt hat uns das Spiel aber noch nicht.

Los Angeles, Juni 2011: Auf der größten Videospielmesse der Welt, der Electronic Entertainment Expo, spielte N-ZONE-Redakteur Sebastian Stange das Wii-Epos **The Legend of Zelda: Skyward Sword** selbst an. Sein Fazit lautete: Das Spiel an sich ist toll – aber es mangelt an Neuerungen. Frankfurt, Juli 2011: In der hessischen Großstadt hatten wir die Gelegenheit, das Action-Adventure erneut unter die Lupe zu nehmen. Ohne Zeitdruck, ganz in Ruhe, so lange wir wollten. Und davon machten wir Gebrauch!

Präzision statt Gefuchtel

Zunächst fiel eines sehr deutlich auf: Die Entwickler haben das Spielprinzip der **Zelda**-Serie dezent verändert. **Skyward Sword** wäre mit einem herkömmlichen Controller nicht spielbar, es ist ganz auf den MotionPlus-Adapter zugeschnitten. Das merkte man dem Abenteuer auch massiv an: Im ersten Demoabschnitt, der uns in einen Tempel führte, mussten wir mehrere Gegner

Abwehr und Angriff liegen in **Skyward Sword** nah beieinander. Auf dem linken Bild wehrt Ghirahim Links Schwerthieb ab. Nur wenn der Hyrule-Held wie auf dem rechten Screenshot geschickt mit dem Säbel umgeht, gelingt ihm ein Treffer. Die Steuerung ist unserer Meinung nach komplizierter als bei den Vorgängern.

MENÜ IM WANDEL

Diese beiden Screenshots aus **Skyward Sword**, die 2010 und 2011 veröffentlicht wurden, belegen: Die Entwickler haben das Menü des Spiels kosmetisch verändert. Der Schattenumriss der Wii-Fernbedienung wird jetzt nicht mehr auf dem Bildschirm angezeigt. Außerdem wurde das ringförmige Menü besser in den Spielverlauf eingebettet. Um Gegenstände auszuwählen, hält man die B-Taste gedrückt. Dann öffnet sich das Inventar, in dem sich die Ausrüstung anwählen und auf eine beliebige Taste platzieren lässt. Clever gemacht! Ein ähnliches System kam im Action-Rollenspiel **Secret of Mana** fürs Super Nintendo zum Einsatz.

mit gezielten Schwerthieben außer Gefecht setzen. Es kam also darauf an, die Wii-Fernbedienung exakt im richtigen Winkel zu bewegen, um beispielsweise den Schlund einer fleischfressenden Pflanze so zu treffen, dass die Waffe nicht an einem Schneidezahn hängen bleibt. Ein weiteres Rätsel forderte von uns, dass wir ein Seil abschneiden, da an dem eine Kiste von der Decke hängt. Wie das möglich war, wo wir doch weder eine Klappleiter noch Stelzen zur Verfügung hatten? Ein mechanischer Käfer, den Link jederzeit per Knopfdruck auf die Reise schicken kann, sollte es richten! Durch Neigungen der Wii-Fernbedienungen in alle erdenklichen Richtungen beeinflusst man auch die Flugrichtung des Krabbeltiers. Das funktionierte bei unserem Probespiel präzise und bringt eine gewisse Frische in die **Zelda**-Serie. Aus unserer Sicht ist es jedoch problematisch, dass MotionPlus beim Zocken vorausgesetzt wird. Es besteht die Gefahr, dass sich so mancher **Zelda**-Fan in der Welt von **Skyward Sword** nicht heimisch fühlt, da sich das Spielerlebnis teils erheblich von den Vorgängern der Serie unterscheidet. Während es im Wii-Vorgänger noch genügte, Gegenstände durch bloßes Drücken einer Taste zu aktivieren, kommt es jetzt darauf an, diese durch präzise Lenkmanöver durch den Tempel zu steuern. Das ist recht anstrengend, da diese Bewegungen ein höheres Maß an Konzentration erfordern, als es bei traditionellen Spielen der Fall ist. Besonders auffällig war dies beim Kampf gegen einen Fiesling namens Ghirahim (der übrigens nicht wie ein Ungeheuer aussieht wie in den Vorgängern der **Zelda**-Reihe, sondern eher wie ein Mensch). Um den Typen windelweich zu kloppen, musste nicht nur das Timing der Schläge stimmen, sondern auch der Neigungswinkel, in dem wir die Wii-Fernbedienung hielten. Das kostete bisweilen einige Nerven, da sich der Kampf lange hinzog. Wir waren nämlich immer wieder gezwungen, uns exakt an die Vorgabe der Entwickler zu halten, was die Art der Steuerungsmanöver betrifft. Das ist auf lange Sicht mühselig, da das Spielen nicht so locker-leicht von der Hand geht wie in den Vorgängern.

Aufrüsten ist angesagt

Etwas Erfreuliches zu **Skyward Sword** verriet ein Nintendo-Mitarbeiter auf der Comic-Con-Messe in San Diego: Zahlreiche Objekte, mit denen Link im Verlauf des Abenteuers hantiert, lassen sich aufrüsten. Das heißt im Klartext: Je mehr Gegner ihr erledigt, desto mehr Schätze und Artefakte sammelt ihr. Und wenn ihr genug davon eingesammelt habt, könnt ihr eure Waffen aufrüsten. Das dürfte eine zusätzliche Prise Strategie ins Spiel bringen und die neueste Serien-Episode gekonnt von ihren Vorgängern abheben. ■

Dieses Ekelskelett könnte glatt aus der **Castlevania**-Serie stammen. Link muss die Angriffe des Widerlings mit seinem Schwert geschickt parieren.

Die Echsenspezies namens Lizalfos kennen wir noch aus **Zelda: Ocarina of Time**. Ihren Schwachpunkt erkennt ihr an der fehlenden Rüstung an Arm und Bauch.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Packt mich der Zelda-Zauber? Mal schauen!“

Skyward Sword bietet zwar die übliche Mischung aus Rätseln und Action, aber das Spiel unterscheidet sich deutlich von den Vorgängern. Dabei steht der Zwang zu präzisen Schwerthieben dem Titel nicht allzu gut zu Gesicht. Wenn ich beim Spielen meine Hände verkrampfen muss, damit Link seinen Gegner gekonnt in Grund und Boden schlägt, will einfach kein Spaß aufkommen. **Twilight Princess** und **Ocarina of Time** waren da viel unkomplizierter: Damals machte es keinen Unterschied, wie ich mit dem Schwert rasselte – es kam nur darauf an, ob ich schlug oder nicht. Dennoch besticht auch **Skyward Sword** durch ausgefeilte Rätsel und clevere Gegenstände. Ob ich mich mit der Steuerung letztlich arrangieren kann, wird sich zeigen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft Montpellier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 15. November 2011

RAYMAN ORIGINS

Text | Michael Hanisch

Rayman kehrt zu seinen 2D-Wurzeln zurück

Es ist 15 Jahre her: Das erste Spiel der **Rayman**-Serie wurde veröffentlicht. Dieses markierte den Anfang einer der bekanntesten Spielereihen. Auf diversen Konsolen und Handhelds erlebte der sympathische Held, dem bis auf seine Hände und Füße sämtliche Gliedmaßen fehlen, seine Abenteuer, egal ob in 2D oder in 3D. Als Ubisoft 2006 einen Ableger der Reihe unter dem Namen **Rayman Raving Rabbids** veröffentlicht hatte, wurde es einige Jahre still um die eigentliche Hauptfigur Rayman, während die „Rabbids" hauptsächlich auf der Wii in diversen Minispielsammlungen ihr Unwesen trieben. Bereits auf der E3-Messe des Jahres 2010 wurde **Rayman Origins** angekündigt, das ursprünglich als Download-Titel im Episodenformat geplant war. Inzwischen ist allerdings bekannt, dass der Titel als vollwertiges Spiel am 15. November 2011 auf PlayStation 3, Xbox 360 und Wii veröffentlicht wird.

Zurück zum Ursprung

Im Vergleich zu den **Raving Rabbids**-Spielen wird der nächste **Rayman**-Titel ein 2D-Jump&Run sein und einen kooperativen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler bieten. Dabei können eure Mitspieler jederzeit problemlos in das Spiel ein- und wieder aussteigen. Euer Ziel besteht darin, die „Lichtung der Träume" vor den sogenannten „Darktoons" zu retten und dabei Raymans wahre Herkunft zu ergründen. Dabei bereist ihr 12 verschiedene Landschaften mit mehr als 60 bezaubernden Levels, während ihr auf über 100 Figuren trefft – davon einige bekannte Charaktere der Rayman-Reihe sowie neue Figuren. Zudem werdet ihr auf eurem Abenteuer neue Fähigkeiten lernen, mit deren Hilfe ihr in bereits abgeschlossene Gebiete zurückkehren könnt, um versteckte Gegenstände und Geheimnisse zu finden. Außerdem warten zahlreiche Action-, Adventure- und Beat-'em-Up-Einlagen auf euch. Ein weiterer Pluspunkt sind die Bosskämpfe, von denen es reichlich gibt. Ein besessener Gebirgsgolem oder eine gemeine, Gänseblümchensaft trinkende Pflanze sind nur zwei Beispiele für die verrückte Auswahl an Bossgegnern. ■

SCREEN-INFO

Die gezeigten Screenshots stammen vom Ubisoft-Presseserver. Darauf ist die höher aufgelöste Xbox-360-Fassung des Spiels zu sehen. Trotzdem kann man ahand der Bilder einen Eindruck gewinnen, wie in etwa die Wii-Fassung von **Rayman Origins** aussehen wird.

Tiefseetaucher: Neben gewöhnlichen Jump&Run-Passagen dürft ihr auch Unterwasserlevels erkunden.

Verrückt: Das comicartige Design von **Rayman Origins** und der verrückte Humor des Spiels passen super zusammen.

MEINUNG
MICHAEL HANISCH

„Der Humor passt schon mal."

Die ersten Screenshots und auch die bereits bekannten Informationen zu dem neuen Teil der **Rayman**-Serie versprechen sehr viel Spaß und deuten darauf hin, dass Humor bestimmt eine wichtige Rolle spielen wird. Da kann man sich auf jeden Fall freuen, dass Ubisoft dem guten Rayman ein neues Spiel spendiert.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Ihr habt abgestimmt!

computec MEDIA

Verleihung am 19. August 2011 in Köln
Alle News und Gewinner auf www.bamaward.de!

powered by Norton by Symantec

RAIKKO®
INNOVATE.CREATE.IMPROVE.

Engel mit Mission: Die Flugeinlagen sehen insgesamt sehr hübsch aus, aber leider wirkt die Steuerung in diesen Abschnitten nicht ganz perfekt.

Effektreich: Die actionreichen Auseinandersetzungen begeistern durch coole Explosionen und schön gemachte Lichteffekte – vor allem im 3D-Modus.

Genre: Action | **Entwickler:** Project Sora Co., Ltd. | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2012

KID ICARUS UPRISING

Text | Uwe Hönig

Ein uralter Nintendo-Held erhält nach über zwei Jahrzehnten endlich wieder die Hauptrolle in einem Videospiel!

Seinen allerersten Auftritt hatte der **Kid Icarus**-Held Pit 1986 auf dem japanischen Famicom Disk System. In Europa wurde **Kid Icarus** ein Jahr später für die 8-Bit-Konsole Nintendo Entertainment System veröffentlicht. Der Schöpfer des Spiels, Gunpei Yokoi (der unter anderem auch für die Entwicklung des Game Boys verantwortlich war), hatte 1986 auch **Metroid** erfunden. Der atmosphärische Actionkracher konnte damals einen höheren kommerziellen Erfolg erzielen als **Kid Icarus**. So wurde Pit aufs Abstellgleis geschoben und es gab es nur eine Fortsetzung namens **Kid Icarus: von Mythen und Monstern** für den Game Boy. Danach wurde es wieder ruhig um den geflügelten Helden, bis 2006 auf der E3 verkündet wurde, dass Pit ein spielbarer Charakter in **Super Smash Bros. Brawl** (Wii) sein wird. Inzwischen sind wieder einige Jahre vergangen und Pit steht kurz davor, endlich wieder die Hauptrolle in einem Videospiel zu übernehmen!

Himmel und Hölle

Das für den 3DS angekündigte **Kid Icarus Uprising** unterscheidet sich grundlegend vom 8-Bit-Original und richtet sich in erster Linie an Fans schneller Actiongames. Die dunkle Göttin Medusa und ihre Armee der Finsternis sorgen für mächtig Ärger. Offensichtlich kann nur Pit die Mons-

Ballermann: Die verschiedenen Waffen sehen nicht nur gefährlich aus, sie sind es auch! Aber gerade bei den Bossfights kann ein bisschen Feuerkraft nicht schaden.

Taktstock: Neben den Schusswaffen steht Pit zusätzlich noch eine himmlische Hiebwaffe zur Verfügung, die im Nahkampf gute Dienste leistet.

Eindrucksvolle Bossfights: Bei diesem riesigen Drachen handelt es sich um einen fiesen Endgegner, der sich heftig wehrt und Pit damit schwer zu schaffen macht.

terhorden besiegen und die Welt vor dem drohenden Untergang bewahren. Zu Beginn jedes Levels gibt es zunächst eine Flugsequenz im Stil eines Rail-Shooters. Hier kommt es darauf an, die zahllosen Gegner vom Himmel zu holen und mit geschickten Ausweichbewegungen zu vermeiden, selbst getroffen zu werden. Der Kurs ist dabei vorgegeben und kann nicht beeinflusst werden. Die Steuerung wirkt hier zunächst etwas komplex und erfordert eine gewisse Eingewöhnung. Mit dem Touchpen darf die Schussrichtung von Pits Waffe beeinflusst werden, während der Slider flotte Ausweichmanöver ermöglicht. Außerdem wird mit einer der Schultertasten (es gibt eine Option für Linkshänder) geballert.

Dreigeteiltes Gameplay

Nach der Flugeinlage landet Pit jeweils in einem frei begehbaren Areal und der Kampf tobt am Boden weiter. Die Spielmechanik verändert sich entsprechend und erinnert nun eher an einen Third-Person-Shooter. Nachdem auch die Schergen am Boden hinweggefegt wurden, tritt schließlich der Level-Boss auf den Plan. Das sind in der Regel riesige Kreaturen, die sich nach allen Regeln der Kunst zur Wehr setzen. Freut euch auf spektakuläre Auseinandersetzungen, die neben schnellen Reflexen auch eine passende Strategie erfordern.

Zeitgemäße Grafik

In **Kid Icarus Uprising** geht ganz schön die Post ab, schließlich stürmen ständig Gegner auf euch zu, die oft aus allen Rohren feuern. Die teilweise hektische Action wird durch tolle Lichteffekte und coole Explosionen schön in Szene gesetzt. Im 3D-Modus sieht das Spiel dank der stereoskopischen Effekte noch besser aus und erzeugt eine fantastische räumliche Optik. Abgerundet wird das Solo-Abenteuer durch einen witzigen Mehrspieler-Modus für bis zu sechs Teilnehmer (siehe Extrakasten). Außerdem hat Nintendo spezielle AR-Cards angekündigt, die von der 3DS-Kamera erkannt werden und anschließend im Spiel als Charaktere aufpoppen. ■

Rail-Shooter: Die Flugeinlagen sind zeitlich begrenzt, da Pit nur bei Bedarf durch einen Verbündeten mit der Flugfähigkeit ausgestattet wird.

MEHRSPIELER-FUN

Die Kämpfe im Mehrspielermodus sind sehr spaßig, wirken aber manchmal etwas unübersichtlich. Zwei Teams beharken sich gegenseitig und jedes Ableben kostet das eigene Team einen Punkt. Sind sämtliche Team-Punkte verbraucht, verwandelt sich ein Kamerad in den mächtigen Angel Pit mit Flügeln. Die Kontrahenten müssen nun versuchen, den Angel Pit außer Gefecht zu setzen, um letztendlich die Runde zu gewinnen. Die unterschiedlichen Waffen aus dem Einzelspielermodus (es gibt eine Handvoll durchschlagender Wummen) sind auch im Mehrspielermodus von großer Bedeutung. Um nämlich am Ende den übermächtigen Angel Pit abzuservieren, ist es äußerst nützlich, das Team zu versammeln, um mit vereinten Kräften einen Großangriff zu starten!

MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Die coole 3D-Grafik ist ein wahrer Augenschmaus!“

Pit aus **Kid Icarus** zählt zu den kaum beachteten Nintendo-Charakteren, was sich mit dem Erscheinen von **Uprising** sehr wahrscheinlich ändern wird. Ich rechne jetzt schon mit einem Nachfolger, schließlich steht ja nun ein neues Spielkonzept, das insgesamt ganz gut rüberkommt. Größter Kritikpunkt ist die Steuerung während der Flugeinlagen, die doch sehr gewöhnungsbedürftig rüberkommt. Dafür sind die aufregenden Bosskämpfe ein echter Hingucker und sorgen für regelmäßige Adrenalinschübe. Die 3D-Optik gefällt mir ebenfalls durchweg, egal ob man gerade durch die Lüfte schwebt oder am Boden kämpft!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** November 2011

SONIC GENERATIONS

SCREEN-INFO

Alle Screenshots auf dieser Doppelseite stammen direkt aus Segas Pressedatenbank. Wir konnten uns davon überzeugen, dass sie die Spielegrafik originalgetreu wiedergeben.

Text | Henrike Ledig

Zu Sonics rundem Geburtstag erwartet die Fans ein Spektakel der ganz besonderen Art. Wir haben den Jubiläumstitel gespielt und verraten, was euch beim Nachspielen von 20 Jahren Sonic-Geschichte erwartet!

Dass der blaue Igel mit der losen Zunge dieses Jahr schon 20 Jahre alt wird, sieht man ihm nicht an: Sonic wird immer der freche Teenie bleiben, dessen durchschlagender Erfolg Sega zur Berühmtheit verhalf und der daraufhin zum Firmenmaskottchen wurde. Seitdem sind etliche Jahre vergangen und man kann mit Fug und Recht behaupten, dass der Igel schon Höhen und Tiefen erlebt hat. Nun besinnt sich Sega auf die Wurzeln der Reihe, um Fans der alten und der neuen Serienableger gleichermaßen zu erfreuen! Wir haben das Spiel bereits angezockt und berichten, was auf euch zukommt.

Gleich der erste Bosskampf gegen Dr. Robotnik in einer finsteren Apparatur sieht grandios aus und spielt sich famos! In 3D wirkt die Maschinerie noch viel gefährlicher.

Gewohnter Spielablauf?

Sonic Generations für Nintendo 3DS bietet die gleiche Story wie die bereits angekündigten Versionen für andere Plattformen: Sonic und seine Freunde werden von einer mysteriösen Macht durch die Zeit zurückgesogen und es tauchen seltsame „Zeitlöcher“ auf, was im ganzen Sonic-Universum für Chaos sorgt. In der Vergangenheit trifft Sonic auf sein „altes Ich“, mit dem er sich erst zusammenraufen muss. Nun gilt es, mit den Protagonisten durch verschiedene Stages zu flitzen, wie man es aus den anderen Spielen kennt und liebt. Für Motivation sorgen dabei wie gewohnt das Knacken der Highscores, als Belohnung für besonders gelungene Durchgänge winkt eine riesige Menge an Bonusmaterial. Auch an Bosskämpfen mangelt es nicht, denn nur wer sowohl sein Können in den Stages als auch im Kampf gegen den fiesen Dr. Eggman und seine Schergen unter

Mit Sonics „altem Ich“ spielen sich die Stages ganz klassisch in 2D und ohne Angriffsmöglichkeit.

Beweis stellt, treibt die Story zügig voran.

Sonic mal zwei

Das Besondere an **Sonic Generations**: Jede Stage muss zweimal gemeistert werden! Als klassischer Sonic seid ihr in der 2D-Perspektive unterwegs und springt über Plattformen. Als moderner Sonic hingegen rennt ihr in 3D durch die abwechslungsreichen Umgebungen und plättet dabei noch den einen oder anderen Gegner via Dash-Attack. Auch die Bosskämpfe machen nicht nur in dem beeindruckend eingesetzten 3D eine Menge Laune: Wenn ihr Dr. Eggman in einer seiner mechanischen Konstruktionen mal gehörig den Hintern versohlt, sorgt das nicht nur bei langjährigen Sonic-Fans für eine Menge Spaß!

Niemals allein

Im Gegensatz zu seinem klassischen Pendant ist Sonic niemals allein: Bekannte und ebenso beliebte Figuren aus dem Sonic-Universum, zum Beispiel Tails, sind in **Generations** wieder mit am Start! Wie hätte es bei diesem Geburtstagstitel auch anders sein sollen? Eine Party feiert man schließlich mit Freunden! Weniger als Freund, sondern vielmehr als Rivale ist Metal Sonic wieder mit von der Partie! Gebaut von Dr. Eggman, um Sonic mit seinen eigenen Waffen zu schlagen, ist er nur einer der vielen Bossgegner. Freunde der Serie dürfen sich also auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten freuen.

Einfach unerreicht

Auch nach 20 Jahren ist das Sonic-Spielprinzip noch nicht ausgereizt. Wir haben sowohl Perlen als auch Fehlgriffe der Entwickler erlebt. Wir sind mit Sonic gewachsen und haben uns mit ihm verändert. Eines hat sich jedoch nie geändert: Uns macht es heute immer noch genauso viel Spaß, mit dem blauen Flitzer die Schallmauer zu durchbrechen! Alle, die Sonic durch seine 20 Lebensjahre die Treue gehalten haben, werden nun belohnt – mit einem mitreißenden Spiel, das sowohl Fans der alten Spiele als auch die des neuen Spieldesigns begeistert und beiden Lagern die Adrenalinkicks verschafft, die sie sich von einem **Sonic**-Spiel wünschen! Nintendo-3DS-Besitzer haben hier sogar noch einen Trumpf im Ärmel: Zwar kann man **Sonic Generations** plattformunabhängig in 3D spielen, PlayStation- und Xbox-Besitzer brauchen dazu allerdings einen neuartigen, 3D-fähigen Bildschirm, während Nintendo-Liebhaber nur einen kleinen Regler betätigen müssen. Wenn das mal kein Grund zur Freude ist! ■

Alte Hasen der Serie werden sie erkennen: Das ist die Green Hill Zone aus dem ersten **Sonic the Hedgehog**-Spiel! Die Sonnenblumen ändern nun aber ständig ihre Drehrichtung.

MEINUNG ● HENRIKE LEDIG

„Klassik der 90er und das Beste von heute!“

Eine raffinierte Idee von SEGA: Anstatt die Fans des blauen Igels erneut in die Anhänger der klassischen 2D-Sidescroller und die Liebhaber der 3D-Optik zu splitten, packen sie einfach beides zusammen. Am Spielprinzip scheiden sich nun mal die Geister! Es ist also anzunehmen, dass **Sonic Generations** beiden Lagern gefallen wird, was für glückliche Fans und volle Kassen sorgt. Obwohl uns nur eine begrenzte Anzahl der Stages des fertigen Spiels zur Verfügung stand, fanden wir es auf alle Fälle spaßig, in stereoskopischem 3D durch die Levels zu rasen! Somit ist klar: Ein gelungener Jubiläumstitel steht uns bevor!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Eine Augenweide: Im Augmented-Reality-Modus verwandelt sich euer Wohnzimmer zum **Tetris**-Spielfeld.

SCREEN-INFO

Die Screenshots, die wir auf dieser Seite abdrucken, stammen aus Nintendos Pressedatenbank. Sie geben die Bildqualität glaubhaft wieder.

Tetris setzt die 3D-Effekte nicht übertrieben oft ein, sondern nutzt sie nur dann, wenn es sinnvoll ist.

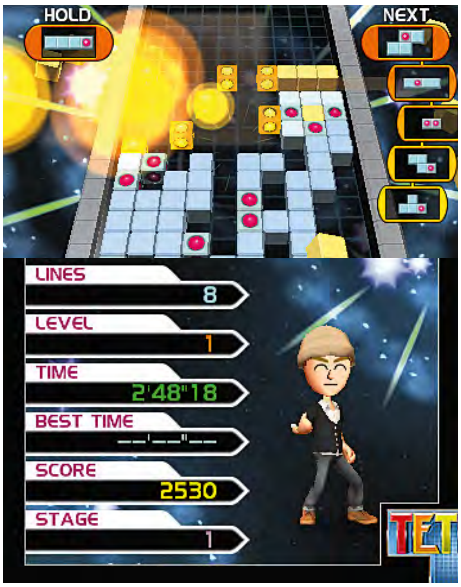
Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Hudson Soft | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2011

TETRIS

Text | Christoph Kraus

Die Hochstapelei geht auf dem 3DS weiter – jetzt wird sogar euer Wohnzimmer zum Tetris-Spielfeld!

Wir können uns schon ausmalen, was ihr Leser jetzt denkt: „Warum räumen die N-ZONE-Redakteure für eine simple **Tetris**-Umsetzung eine ganze Seite frei? Das Spielprinzip ist doch seit Jahrzehnten nahezu identisch.“ Diesen Gedanken können wir durchaus nachvollziehen – und dennoch stehen wir dazu, dass sich **Tetris** auf dem 3DS von den Vorgängern deutlich abhebt und eine angemessene Berichterstattung rechtfertigt.



Zahlreiche Spielmodi garantieren, dass man nicht immer nach denselben Regeln zocken muss.

Pokémon Puzzle League lässt grüßen

Eine Besonderheit des 3DS-Knobelspiels ist beispielsweise der Augmented-Reality-Modus. Darin purzeln die Tetris-Blöcke gewissermaßen in die Umgebung, in der ihr euch gerade mit eurer Konsole befindet – die Kameralinse der Konsole schafft jedenfalls diesen Eindruck. Es hat einfach was, wenn das eigene Wohnzimmer zum Schauplatz des Blockstapelns wird. Das Spielprinzip ist in diesem Modus übrigens eine Mischung aus dem klassischen **Tetris**-Gameplay und dem Nintendo-64-Knobelspiel **Pokémon Puzzle League**. Denn das Spielfeld lässt sich per Steuerkreuz nach links und rechts drehen, wodurch es deutlich schwieriger als in der herkömmlichen Spielvariante ist, alle Blöcke im Auge zu behalten. Uns gefällt weiterhin, dass die Entwickler von Hudson Soft die vielfältigen Mehrspieler-Modi der Vorgängerspiele ausbauen. So ermöglicht das neue 3DS-**Tetris** beispielsweise Internetduelle für bis zu sechs Spieler und lokale Knobel-Kämpfe für acht Zocker. Dabei müssen nicht alle Spieler ein eigenes Modul besitzen.

Alt und neu

Zu den Spielmodi des neuen **Tetris** gehören übrigens „Schatten“, „Levelrenner Plus“, „Sprint“, „Feldkletterer“ und etliche weitere. Die meisten von ihnen kennen wir zwar schon aus **Tetris Party Deluxe**, aber sei’s drum: Wer sich auf einen Ableger der berühmtesten Knobelspielserie der Welt einlässt, der weiß, dass ihn größtenteils Vertrautes erwartet. Doch gerade die Neuerungen im Detail sorgen für prickelnde Spielmomente. Beispielsweise treten die Miis in Erscheinung – jeder Spieler kann sich also auf dem Bildschirm von seinem persönlichen Ebenbild vertreten lassen. Außerdem kommen die dreidimensionalen Effekte auf dem oberen Bildschirm gut rüber und wirken nicht deplatziert. Wir können es kaum erwarten, in unseren Mittagspausen mit acht Kollegen um die Wette zu stapeln. ■

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Bei diesem Kult-Knobler kann nichts schiefgehen.“

Dass die 3D-Effekte dieser **Tetris**-Umsetzung eine neue spielerische Tiefe verleihen, nehme ich zwar nicht an. Doch ich kann gut darauf verzichten, in jeder Spielminute Grafik-Spielereien zu betrachten, die nur vom Hauptgeschehen ablenken würden. Schließlich kommt es immer noch auf die inneren Werte eines Spiels an – und die stimmen hier definitiv! Die Spielmodi orientieren sich an **Tetris Party Live** und die Mehrspieler-Optionen wurden stark erweitert. Für mich der Geheimtipp des Herbstes!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die Bilder auf dieser Seite stammen vom Hersteller Electronic Arts. Die Qualität der Screenshots entspricht unseren Einschätzungen nach dem Leistungsvermögen des 3DS und wirkt nicht nachträglich aufgehübscht.

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Canada | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** September 2011

FIFA 12

Text | Thomas Eder

Jetzt auch in 3D: FIFA für die neue Nintendo-Mobilkonsole!

Seit fast zwei Jahrzehnten erscheint mittlerweile der jährliche Ableger der Erfolgsreihe **FIFA** für die meisten gängigen Spielsysteme – in diesem Jahr erstmals für Nintendos neues 3D-Handheld. Nachdem die letzten Teile für den normalen DS nicht mehr überzeugen konnten, steht EA jetzt in der Pflicht und scheint dies auch sehr ernst zu nehmen. Das 3DS-**FIFA** soll nicht nur eine schicke 3D-Optik, sondern auch nahezu alle Features der „großen" Fassungen für die PlayStation 3, Xbox 360 und PC bieten.

Alle(s) dabei!

Den großen Trumpf gegenüber der Konkurrenz, die vielen Lizenzen für Ligen und Teams, spielt EA auch auf dem Handheld aus: Über 500 echte Mannschaften samt Spielern, Trikots, Stadien und Wettbewerben erwarten euch auch auf dem 3DS. Wie gewohnt dürft ihr euch auf virtuelle Abbilder der aktuellen Superstars des Weltfußballs freuen, darunter die Helden der deutschen Nationalmannschaft und weitere Tops-Spieler wie Kaká, Wayne Rooney oder van Persie. Neben Karriere- und Be-a-Pro-Modus, Freundschaftsspielen und den bekannten Spielmodi kickt ihr im Streetmodus Fünf-gegen-Fünf auch auf der Straße und weiteren Schauplätzen. Dabei tragen eure Spielfiguren coole Streetwear-Klamotten und ihr legt mit eurer Karriere ganz unten, sprich auf der Straße, los. Der Handheld-Ableger von **FIFA 12** bietet also weitgehend die Inhalte der Fassungen für die HD-Heimkonsolen und den PC!

Neue Möglichkeiten

Mit dem 3DS-**FIFA** erwartet euch aber keine schlichte Umsetzung der Heimfassungen, stattdessen dürft ihr euch auf eine innovative und laut Entwickler sehr präzise Steuerung via Touchscreen sowie stolze acht Kameraperspektiven freuen, in denen die 3D-Features des neuen Nintendo-Handhelds zum Einsatz kommen. Ersten Ankündigungen zufolge sollte der 3D-Kick auch einen Online-Modus enthalten, doch wurde dies mittlerweile vom Produzenten des Handheld-Ablegers korrigiert: Wie die Konkurrenz aus dem Hause Konami wird das Vergnügen vorerst nur offline stattfinden. Ob dieser Modus via DLC nachgereicht oder erst im Nachfolger enthalten sein wird, ist noch nicht bekannt. Aber auch ohne Online-Support ist der 3DS-Ableger mehr als nur eine interessante Alternative zu **PES** – vor allem aufgrund der vielen Lizenzen für Ligen, Vereine und Spieler!

Stars wie hier van Persie sind auch diesmal wieder mit dabei!

Als Straßenfußballer startet ihr im Street-Modus eure Karriere.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Die Reihe bekommt endlich das überfällige Update!"

Die **FIFA**-Spiele für den DS litten unter der geringen Hardware-Power des alternden Handhelds. Mit dem 3DS erfährt die Reihe jetzt das nötige Update und macht dank des Umfangs und der vielen Features bislang einen tollen Eindruck. Wenn sich das Spektakel noch vernünftig spielen lässt, steht uns mit dem 3DS-**FIFA** ein neuer Fußball-Hit ins Haus!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen von Namco Bandai und zeigen das Spiel glaubhaft so, wie es auf dem 3DS aussehen wird. Die Screenshots wirken nicht nachträglich bearbeitet oder geschönt.

Genre: Action | **Entwickler:** Project Aces | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 4. Quartal 2011

ACE COMBAT 3D

Text | Michael Hanisch

Ready for take-off: Mit dem neuesten Ableger von Namcos legendärer Action-Reihe erlebt ihr kurzweilige Luftkämpfe in der dritten Dimension!

Ace Combat ist eine der bekanntesten Reihen des Herstellers Namco Bandai. In den Spielen der Serie steuert der Spieler dabei von Spiel zu Spiel verschiedene Flugzeugpiloten, welche in diverse Luftschlachten verwickelt werden. Ein Fokus liegt dabei auf der packenden Inszenierung und dem actionbeladenen Spielprinzip. Die Ableger der Serie waren auf verschiedenen Konsolen unterwegs, hauptsächlich aber auf Sonys PlayStation und PlayStation 2. Im Laufe des diesjährigen „Level Up"-Events, einer Veranstaltung, auf der Hersteller Namco Bandai seine neuen Spiele vorstellt, und auf der E3-Messe 2011 wurde nun auch für den Nintendo 3DS ein Spiel der **Ace Combat**-Serie angekündigt. Wann das Spiel veröffentlicht wird, steht noch nicht genau fest, allerdings peilen die Hersteller das vierte Quartal 2011 an.

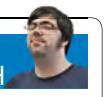
Feuer frei!

Viel ist zu dem neuen Action-Spektakel bisher nicht bekannt, allerdings versprechen die Entwickler schnelle Luftkämpfe, adrenalinfördernde Dogfights – Verfolgungsjagden mit Flugzeugen – und akrobatische Einlagen in atemberaubenden Höhen. In vielen verschiedenen Missionen steuert der Spieler eine weitgreifende Auswahl an fliegenden Untersätzen und erlebt an deren Bord spannende Luftschlachten. Dank der 3D-Mechanik wird das Spiel grafisch hochwertig sein und die Kämpfe sowie die Präsentation wirken gut in Szene gesetzt. Zudem wird die 3DS-Version von **Ace Combat** ein spezielles Kampfsystem bieten. So visiert ihr eure Gegner an und feuert mithilfe des Touchscreens auf eure Ziele. Außerdem stehen euch besondere Steuerungsmöglichkeiten zur Verfügung, mit denen ihr spektakuläre Ausweichmanöver ausführt und eure Feinde dynamisch verfolgt – um sie letztendlich zu besiegen. Diese besondere Steuerung soll dem Spieler das Gefühl geben, selbst ein Spitzenpilot zu sein. Mehr lässt sich zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht zu dem Titel sagen. ■

Dogfight: Die spektakulären Luftkämpfe gegen andere Piloten zählen seit jeher zu den Highlights der Action-Reihe.

Sturzflug: Was die Grafik betrifft, dürfen wir uns auf eine beeindruckende 3D-Darstellung freuen.

MEINUNG
MICHAEL HANISCH



„Der Titel verspricht schon mal viel."

Die alten Teile der **Ace Combat**-Reihe sind spaßige Spiele, die ordentliche Flugzeug-Action bieten. Auf dem 3DS verspricht der neue Teil der Serie gut zu werden. Ob er jedoch an die Qualität seiner Vorgänger herankommt, lässt sich erst sagen, wenn es mehr Informationen zu diesem Thema gibt. Momentan lässt das Spiel aber nicht viel Neues erkennen.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Equipment: Hilfsmittel wie dieser aus den Alien-Filmen bekannte Truppentransporter sind ebenfalls am Start.

Waffen: Neben den Standard-Wummen der Colonial Marines gibt es noch weitere Alienstopper wie den Flammenwerfer!

GESPIELT N-ZONE DS

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Segas Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen auf dem DS konnten wir beim Ausprobieren der kurz vor Redaktionsschluss eingetroffenen Vorschau-Version nicht entdecken.

Genre: Action | **Entwickler:** WayForward | **Hersteller:** Sega | **Termin:** September 2011

ALIENS: INFESTATION

Text | Uwe Hönig

Langsam schwappt die Spielewelle hinüber zum 3DS, doch Fans der Vorgängerkonsole können sich immer noch auf coole Neuerscheinungen freuen.

Der DS zählt definitiv zu den meistverkauften Konsolen aller Zeiten und obwohl es inzwischen mit dem 3DS eine aktuelle Hardware mit einem völlig veränderten 3D-Bildschirm gibt, werden glücklicherweise immer noch Spiele für den guten alten DS produziert. So kommt der neue Sega-Titel **Aliens: Infestation** als Standard-DS-Modul auf den Markt, was angesichts der Old-School-Grafik eine gute Entscheidung ist. Die seitwärts scrollenden 2D-Levels sind stimmig, erinnern an alte SNES-Zeiten und hätten auf dem 3DS in dieser Form nur für Spott und Häme gesorgt. Schließlich braucht man keine sündhaft teure, 3D-fähige Hardware, um wie im Fall von **Aliens** lediglich einen 16-Bit-Retro-Look zu erzeugen.

Grausig: Bei **Aliens: Infestation** erwartet euch neben einer großen Portion Action auch die passende Atmosphäre.

Actionreicher Spielablauf

Das ist allerdings nicht abwertend gemeint, schließlich zählt bei einem guten Spiel nicht nur die Grafik. Retro hin oder her, die Entwickler haben es auf jeden Fall geschafft, die beklemmende Atmosphäre der legendären Kinofilme ins Game zu übertragen! Das liegt nicht zuletzt an den enthaltenen Originalwaffen wie Impulsgewehr, Smart Gun oder Flammenwerfer. Darüber hinaus sind Filmschauplätze wie die Sulaco oder LV-426 cool gestaltet und bieten genug schattige Verstecke, aus denen jederzeit Xenomorphs springen könnten. Die Story orientiert sich dabei nicht an einer der Filmvorlagen. So bestätigte Gary Knight (Senior Vice President of Marketing bei SEGA West), dass sich der Spielablauf bei **Aliens: Infestation** hauptsächlich um die Erkundung des erweiterten Universums dreht. Dazu stehen rund 20 brachiale Colonial Marines zur Auswahl, die jeweils über eine eigenständige Persönlichkeit verfügen. Der Auftrag lautet, den übermächtigen Xenomorph-Schwarm zu vernichten und gefangene Kameraden zu befreien. Die Zusammensetzung eures Teams bestimmt übrigens dynamisch den Verlauf der Story und die dabei verwendeten Dialoge, was den Wiederspielwert gewaltig steigert.

Packendes Abenteuer

Das Leveldesign ist trotz des altbackenen Looks tadellos und bietet ein abwechlungsreiches Spielerlebnis. In den aufreibenden Gefechten ist es möglich, sich zu verschanzen und blind aus der Deckung zu schießen. Originalgetreue Waffensounds und Alienschreie sowie das typische Piepsen der Bewegungsmelder tragen viel zu der authentischen **Alien**-Atmosphäre im Spiel bei! Insgesamt ein interessanter Titel, vor allem für Fans der Filme! ■

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Als alter Alien-Fan kommt mir dieses Spiel gerade recht!“

Zunächst war ich ziemlich enttäuscht über die relativ farblose Retro-Optik. Doch nach einiger Zeit entwickelt der düstere Grafik-Stil seinen ganz eigenen Charme und erzeugt eine passende Atmosphäre. Außerdem gefällt mir, dass sich die zahlreichen Waffen und Hilfsmittel über ein praktisches Ausrüstungs- und Sammelobjekt-System verwalten lassen.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS/3DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

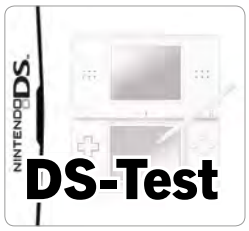
Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL



DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1

2

3

4

5

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // kämpft …

… gegen Rost und Schmutz. Als ob ein altes Sorgenauto nicht schon reicht, bastelt er momentan in seiner Freizeit an einer noch älteren Rostlaube herum. Nur noch wenige Wochen und ein paar Urlaubstage, bis der alte Cruiser wieder verkehrstauglich ist. Zumindest denkt Tom das …

… gegen den inneren Schweinehund. Es kann so schwer sein, sich zum Joggen und Radeln zu überwinden, doch zweimal (nicht virtueller) Sport pro Woche sind Pflicht!

Christoph Kraus // sagt …

… „Auf Wiedersehen“ – er verabschiedet sich aus der Ebene von Hyrule und knöpft sich jetzt auf dem 3DS einen weiteren ehemaligen Nintendo-64-Klassiker vor: **Star Fox 64 3D**!

… allen Leuten „Grüß Gott“, die ihm mit ihren Miis beim Entgruseln aller Räume im 3DS-Minispiel „Rette die Krone!“ geholfen haben. Dank an Reptile, Skeletor, Tuja, Luna, BenJo, lol, MISHA, Cluberer66, Maxma und den ganzen Rest!

Sebastian Stange // wird …

… bald seinen Sommerurlaub nehmen. Wird es ein Rundreise zu Kumpels in ganz Deutschland, eine Städtereise, ein Strandurlaub? Oh Mann, so viele Möglichkeiten und so wenig Zeit!

… bald 30. Und das ist schon irgendwo ne Hausnummer. Ab 30 ist man ja praktisch schon alt und erwachsen. Komisch, noch klingt das völlig unrealistisch. Mal sehen, ob das reife Alter denn auch wirklich zu einem reiferen Auftreten führt.

Uwe Hönig // ist …

… erholt aus dem Urlaub zurück: Ein Kurztrip an die Nordseeküste diente dazu, die Akkus wieder aufzuladen. Leider hat das Wetter nicht so richtig mitgespielt. Neben niedrigen Temperaturen gab's immer wieder Regen und stürmischen Wind!

… gespannt auf die Gamescom: Die ganzen Neuigkeiten gab es bereits auf der E3 zu sehen, aber es ist trotzdem cool, dass es inzwischen eine vergleichbare Veranstaltungen im eigenen Land gibt!

Matthias Schöffel // hat …

… einen jungen Mann in der Verwandtschaft, der sich der harten Musik hingibt und eine frische Band am Start hat: „The 666“, da wird Metal munter mit Nintendo-Geräuschen unterfüttert. Das ist sicher für einen Teil der werten Leserschaft interessant. Sobald es Hörbares gibt, wird an dieser Stelle berichtet.

… soeben einen Anruf von seiner Frau entgegennehmen dürfen: „Ich geh' jetzt ins Freibad. Bis heute Abend.“ Na, herzlichen Dank für diese Information.

David Mola // flucht …

… darüber, wie schnell doch zwei Wochen Urlaub vorbeirauschen. Nicht mal die Hälfte von all dem geschafft, was ich wollte, und zum Zocken hat die Zeit schon dreimal nicht gereicht. Da muss meine 3D-Tour durch Hyrule noch ein wenig warten.

… mal über das Wetter: Sommer, Herbst, Sommer, (Spät-)Herbst, Sommer … und das im Wochenrhythmus. Kein Wunder, dass der Körper das nicht so recht mitmacht.

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… verfolgt. Und zwar die neue Saison der Bundesliga! Seit Wochen freut sich David auf die Hinrunde der 2011er- und 2012er-Saison, Anfang August ging's dann auch endlich los. Aber keine Sorge: Natürlich kümmert sich David trotzdem weiterhin um zahlreiche spannende News auf unserer Homepage!

MICHAEL HANISCH

… fragt sich, ob er sich langsam mal einen 3DS zulegen sollte. Kürzlich wurde ja eine Preissenkung angekündigt. Langsam kommen auch die ganzen interessanten Spiele. **Ocarina of Time 3D** gibt es ja schon, diese Ausgabe haben wir **Star Fox 64 3D** … da kann man schon mal schwach werden. Jetzt muss Michael nur noch sparen …

HENRIKE LEDIG

… ist up to date. Zumindest, was Kinofilme betrifft. Denn von den Umsetzungen durfte sie so viele testen, dass es für die nächsten 3 Jahre reichen sollte. Dafür winkte das Rollenspiel-Epos **Xenoblade Chronicles** als Kontrastprogramm. Rechnet man noch Sonics Geburstag hinzu, ergibt sich ein erfolgreicher Monat. Top!

MAIK KOCH

… ist voller Vorfreude. Die GamesCom in diesem Jahr wird einfach spitze! Da macht es Maik noch mehr Spaß als sonst, die Besucher unseres Internet-Auftritts www.n-zone.de mit topaktuellen News, Ankündigungen, Spieleindrücken und Enthüllungen auf dem Laufenden zu halten. Schlafen? Wozu denn?

LUKAS SCHMID

… staunt. Über ein Jahr schreibt Lukas jetzt schon für die N-ZONE! Nach den harten Prüfungen an der Uni stehen jetzt aber erst mal keine Tests, sondern Urlaub an: Gemeinsam mit seiner Freunding geht es im August nach Österreich und Italien. Hoffentlich ist dort der Wettergott etwas gnädiger als hier in Nürnberg!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	STAR FOX 64 3D (3DS)	XENOBLADE (Wii)	STAR FOX 64 3D (3DS)	STAR FOX 64 3D (3DS)
FLOP-TITEL	DREAM TRIGGER 3D (3DS)	DAS GEHEIMNIS VON D. (DS)	HARRY POTTER (DS)	HARRY POTTER (DS)
XENOBLADE CHRONICLES (Wii)	∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 46	Es wäre zwar wieder an der Zeit, ein Rollenspiel zu zocken, vor allem, wenn es so gut ist wie **Xenoblade Chronicles**. Aber ich habe im Moment schlichtweg keine Zeit dafür. Den Grund lest ihr gleich. **6**	Spiele wie **Xenoblade** sind superwichtig für die Wii. Es ist ein großes, dichtes Abenteuer. Es entführt euch in eine fremde Welt, die in aller Ruhe erkundet werden will. Super! Bitte mehr davon! **8**	**Xenoblade** ist ein weiteres großes RPG, das ich in Ruhe noch einmal bis zum Abspann spielen möchte. Ich bin scharf darauf, die weitläufigen Areale zu erkunden und die Story und Atmosphäre zu genießen. **8**	Das Kampfsystem ist gewöhnungsbedürftig, doch nach einer gewissen Einarbeitungszeit gibt es kein Zurück mehr. Die herausragende Story und eine riesige frei erkundbare Welt versprechen viel Spielspaß! **8**
STAR FOX 64 3D (3DS)	∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 42	Die Neuauflage des N64-All-Krawalls **Lylat Wars** hat es mir im Moment massiv angetan. Bis ich alle alternativen Pfade gefunden habe, dauert es noch lange. Dennoch: Das Spiel ist etwas altbacken! **8**	Hübsche Grafik, gewohnt actionreicher Spielverlauf und nette 3D-Effekte. Das hat mir wirklich an **Star Fox 64 3D** gefallen. Allerdings nehme ich Nintendo den Remake-Trend langsam übel. Ich will neue Spiele! **8**	Ein komplett neues **Star Fox** hätte mich zwar gefreut, doch macht auch der N64-Klassiker in 3D-Optik noch richtig Laune. Besonders im Mehrspieler-Modus gegen Christoph hatte ich meinen Spaß! **8**	Die 3DS-Neuauflage gefällt mir sehr gut, obwohl ich das Original seinerzeit schon ausgiebig gezockt habe. Besonders die durch einen fantastischen Tiefeneffekt aufgemotzte Optik hat es mir angetan. **8**
CARS 2 (Wii)	∅ **WERTUNG: 6,5** Test S. 50	Im Kino soll der **Cars**-Aufguss nicht allzu spritzig sein – das passende Wii-Spiel hingegen ist letztendlich ganz ordentlich geworden. Vor allem Kinder sollten von der bunten Kino-Raserei angetan sein. **6**	Das neue **Cars**-Rennspiel zielt klar auf die jüngeren Zocker ab. Kein Wunder, denn die putzigen Karren sind bei den Kids der Hit! Für mich ist das Spiel aber etwas zu bunt und spielerisch nicht fordernd geug. **6**	Wow – ich hab mich auf ein 08/15-Rennspiel eingestellt und wurde überrascht. Das neue **Cars** orientiert sich zwar stark an **Mario Kart**, doch solange das Spiel auch was taugt, soll mir das egal sein. **7**	Im Gegensatz zu vielen anderen, oft lieblos umgesetzten Filmen setzt sich **Cars 2** erfreulicherweise ab und bietet kurzweilige Racing-Action mit coolen Extras à la **Mario Kart** sowie coole Stunts. **7**
GREEN LANTERN (Wii)	∅ **WERTUNG: 5,75** Test S. 52	Ich bin immer wieder erstaunt darüber, wie tief Hollywood in der Mottenkiste der Superhelden kramt, um neue Kinofilme zu realisieren. Das Abenteuer mit Green Eltern ist ganz okay, aber einfach nix für mich. **4**	Ach, guck an! Da gefällt mir ein „Spiel zum Film“ doch tatsächlich besser als die Vorlage. Während mir der Streifen gar nicht gefiel, finde ich das Actionspiel ganz gut, auch wenn es nicht wirklich super ist. **7**	Alles wie erwartet: Das Spiel bietet ordentliches Gameplay, mittelmäßige Technik und vor allem eine aufgrund des Kinostreifens aktuell angesagte Story. Mit Letzterer kann ich nur leider nichts anfangen. **6**	Die grüne Laterne zählt zu den bisher eher unbeachteten DC-Helden, was sich nun dank des aktuellen Kinofilms und des dazu passenden Videospiels ändern dürfte. Leider ist das Spiel nur Mittelmaß ... **6**
HARRY POTTER UND DIE ... (Wii)	∅ **WERTUNG: 4,67** Test S. 56	Ach, Leute, schon wieder ein Wii-Spiel zu einem Film? Da ich mit Harry Potter null Komma gar nix anfangen kann, juckt mich auch dieses Action-Adventure nicht die Bohne. **-**	Weder habe ich die Bücher gelesen noch die Filme gesehen und da wundert es mich nicht, dass mir das aktuelle **Potter**-Spiel nur ein emotionsloses Schulterzucken entlockt. Den Kram brauch ich nicht! **4**	Der zweite Teil von **Heiligtümer des Todes** ist zwar einen Tick besser als sein Vorgänger, doch hat er für einen Nicht-Fan des Potter-Universums wie mich absolut nichts Interessantes zu bieten. Zero! **5**	Ich war noch nie ein großer Harry-Potter-Fan und mache meist einen großen Bogen um die ganzen Bücher, Filme und Spiele. So hat mich auch die Versoftung des allerletzten Films nicht vom Hocker gerissen! **5**
DREAMTRIGGER 3D (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,0** Test S. 60	Dieses Weltraum-Ballerspiel ist mir viel zu schwer. Ich habe ein paar Runden ausprobiert, aber bin immer wieder daran gescheitert. Da schone ich doch lieber meine Nerven. **7**	Immer wieder mal hat mir Thomas seinen 3DS mit **DreamTrigger** in die Hand gegeben, aber ich hatte nie die Muße, mich durch die wirren Tutorials zu arbeiten. Sprich: Ich habe das Spiel einfach nicht kapiert! **?**	Dieses Spiel hat meine Geduld anfangs auf die Probe gestellt. Wenn man dann erst mal „drin ist“, entpuppt sich die Ballerknobelei als schweres, aber auch durchaus spaßiges und sehr stilvolles Spielchen. **8**	Als alter **Rez**-Fan stehe ich auf außergewöhnliche Musikspiele, doch leider konnte mich **DreamTrigger** nicht vollends überzeugen. Außerdem sind die Techno-Remixe von Bach und Mozart nicht mein Ding. **6**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
AUGUST		
Just Dance 2 – Extra-Songs	Ubisoft	15. August I 2011
Xenoblade Chronicles	Nintendo	19. August I 2011
SEPTEMBER		
Champion Jockey: G1 Jockey & Gallop Racer	Tecmo Koei	02. September I 2011
Combat Wings – The Great Battle of WW2	Ubisoft	22. September I 2011
Die Pinguine aus Madagascar – Dr. Seltsam kehrt zurück	THQ	16. September I 2011
Dragon Quest Collection	Square Enix	September I 2011
Driver San Francisco	Ubisoft	01. September I 2011
FIFA 12	Electronic Arts	29. September I 2011
Mein Neues Leben	ProSiebenSat1 Digital	September I 2011
Jungle Kartz	Nordic Games	September I 2011
Mystery Case Files: Der Fall Malgrave	Nintendo	09. September I 2011
We Dance	Nordic Games	02. September I 2011
We Sing UK-Hits	Nordic Games	September I 2011
X-Men Destiny	Activision	September I 2011
2011/2012		
Attack at the Movies	505 Games	2011
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	Herbst I 2011
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2011
Dance Sensation	505 Games	2011
Deepak Chopra's Leela - Meditation und Entspannung	THQ	18. November I 2011
Die Abenteuer von Tim und Struppi	Ubisoft	Nicht bekannt
Disney Universe	Disney Interactive Studios	Herbst I 2011
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Family Trainer Magical Carnival	Namco Bandai	18. November I 2011
Fortune Street	Nintendo	Nicht bekannt
Happy Feet 2	Warner Interactive	Herbst I 2011
Just Dance 3	Ubisoft	11. Oktober I 2011
Kirby Wii	Nintendo	2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7	Warner Bros. Interactive	Herbst I 2011
Mario Party 9	Nintendo	Nicht bekannt
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	November I 2011
Marvel Super Hero Squad: Comic Combat	THQ	18. November I 2011
Monster High Die Monsterkrasse Highschool Klasse	THQ	14. Oktober I 2011
Power Rangers Samurai	Namco Bandai	2011
Skylanders: Spyro's Adventure	Activision	Herbst I 2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2011
The Black Eyed Peas Experience	Ubisoft	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Winter I 2011
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2011
WWE 12	THQ	25. November I 2011

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
AUGUST		
Mechanic Master 2	PQube	01. August I 2011
Wickie und die starken Männer 2	Intenium	15. August I 2011
SEPTEMBER		
Aliens: Infestation	Sega	September I 2011
Cooking Mama World: Outdoor Adventures	505 Games	29. September I 2011
Die Pinguine aus Madagascar – Dr. Seltsam kehrt zurück	THQ	16. September I 2011
Kirby Mass Attack	Nintendo	September I 2011
X-Men Destiny	Activision	September I 2011
2011		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	Herbst I 2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Dragon Quest Monsters: Joker 2	Square Enix	Sommer I 2011
Happy Feet 2	Warner Interactive	Herbst I 2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7	Warner Bros. Interactive	Herbst I 2011
Power Rangers Samurai	Namco Bandai	2011
Professor Layton und der Ruf des Phantoms	Nintendo	Herbst I 2011
Monster High Die Monsterkrasse Highschool Klasse	THQ	14. Oktober I 2011
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
Titeuf	Deep Silver	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	2011
Zhu Zhu Classics	Activision	2011

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
AUGUST		
Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai	26. August I 2011
SEPTEMBER		
Angler's Club: Ultimate Bass Fishing	Namco Bandai	02. September I 2011
Cave Story	Flashpoint	30. September I 2011
Driver Renegade	Ubisoft	01. September I 2011
Dual Pen Sports	Namco Bandai	02. September I 2011
FIFA 12	Electronic Arts	29. September I 2011
James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	September I 2011
Mahjongg 3D: Die Krieger des Kaisers	Dtp Entertainment	September I 2011
Mein Fohlen 3D	Dtp Entertainment	September I 2011
Star Fox 64 3D	Nintendo	09. September I 2011
Thor	Sega	30. September I 2011
WRC – FIA World Rally Championship 2011	F+F Distribution	15. September I 2011
Zoo Resort	Ubisoft	September I 2011
2011/2012		
Ace Combat 3D	Namco Bandai	Winter I 2011
Animal Crossing	Nintendo	2011
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	Herbst I 2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Carnival Games	Take 2	2011
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2011
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2011
Cooking Mama 4	505 Games	10. November I 2011
Crush3D	Sega	17. Februar I 2012
Die Abenteuer von Tim und Struppi	Ubisoft	Nicht bekannt
Happy Feet 2	Warner Interactive	Herbst I 2011
Heroes of Ruin	Square Enix	Nicht bekannt
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	2011
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7	Warner Bros. Interactive	Herbst I 2011
Luigi's Mansion 2	Nintendo	2012
Madden NFL	Electronic Arts	2011
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Februar I 2012
Mario Kart 7	Nintendo	Dezember I 2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	2011
Michael Jackson The Experience	Ubisoft	2011
Need for Speed: The Run	Electronic Arts	17. November I 2011
One Piece: Unlimited Cruise SP	Namco Bandai	Herbst I 2011
Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai	2011
Pac-Man Party 3D	Namco Bandai	Nicht bekannt
Paper Mario	Nintendo	2011
Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Nicht bekannt
Resident Evil Revelations	Capcom	Nicht bekannt
Shinobi	Sega	11. November I 2011
Sonic Generations	Sega	November I 2011
Super Mario 3D Land	Nintendo	November I 2011
Tales of the Abyss	Namco Bandai	2011
Tekken 3D	Namco Bandai	Nicht bekannt
Tetris	Nintendo	Herbst I 2011
The Rolling Western	Nintendo	Nicht bekannt

Star Fox 64 3D (3DS) — 9. September 2011

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser Marktüberblick stellt die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
15. August	Just Dance 2 – Extra-Songs	Ubisoft
Test S. 46 19. August	Xenoblade Chronicles	Nintendo
01. September	Driver San Francisco	Ubisoft
02. September	Champion Jockey: G1 Jockey & Gallop Racer	Tecmo Koei
02. September	We Dance	Nordic Games
Test S. 59 09. September	Mystery Case Files: Der Fall Malgrave	Nintendo
16. September	Mein Neues Leben	ProSiebenSat1 Digital
22. September	Combat Wings – The Great Battle of WW2	Ubisoft
29. September	FIFA 12	Electronic Arts
September	Dragon Quest Collection	Square Enix
September	Jungle Kartz	Nordic Games
September	We Sing UK-Hits	Nordic Games
September	X-Men Destiny	Activision

15.08. JUST DANCE 2 – EXTRA-SONGS

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: MUSIKSPIEL

Kurz vor der Veröffentlichung von **Just Dance 3** (voraussichtlicher Erscheinungstermin ist der 11. Oktober) bringt Ubisoft das bisher nur als WiiWare-Download verfügbare Bonus-Songpaket für **Just Dance 2** auch als Verkaufsversion heraus. Auf dem Silberling befinden sich 23 aktuelle Tracks aus den Charts, unter anderem von The Supremes, Blur, Pussycat Dolls oder Rihanna. So erhalten auch internetlose **Just Dance 2**-Fans Zugriff auf die Extra-Songs, um einmal mehr das Tanzbein zu schwingen!

02.09. CHAMPION JOCKEY: G1 JOCKEY & GALLOP RACER

HERSTELLER: TECMO KOEI I GENRE: SIMULATION

Bei **Champion Jockey: G1 Jockey & Gallop Racer** handelt es sich um eine Art Simulation, bei der ihr als Jockey an Reitrennen teilnehmen dürft. Dies geschieht in bester Racing-Manier, indem ihr per Gestensteuerung euren Gaul über die Strecke hetzt. Mit virtuellen Zügeln wird das Pferd möglichst zeitsparend durch die Kurven gelenkt, während eine Peitschbewegung eure Renngerte aktiviert, um auf der Zielgeraden die letzten Reserven zu mobilisieren. Das Spiel macht richtig Laune und dank der umfangreichen Karriere kommt auch der Langzeitspielspaß nicht zu kurz!

02.09. WE DANCE

HERSTELLER: NORDIC GAMES I GENRE: MUSIKSPIEL

Von den Machern der **We Sing**-Serie kommt ein neues Tanzspiel auf den Markt. Der Titel wartet mit 40 bekannten Dancefloor-Hits auf, die aus unterschiedlichen Genres wie Rock, Pop, Disco, Electro und Hip Hop zusammengesetzt wurden. So ist für jeden Geschmack etwas dabei, damit es auf der nächsten Party keine langen Gesichter gibt. Der Mehrspielermodus darf nämlich mit bis zu vier Teilnehmern in Angriff genommen werden. Von **We Dance** wird übrigens auch eine Version inklusive Tanzmatte erscheinen – für knapp 50 Euro.

SEPT. X-MEN DESTINY

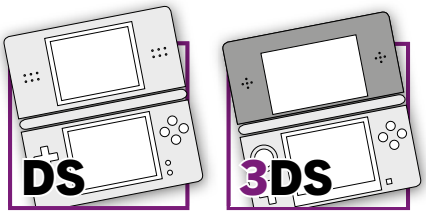
HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: ACTION

Um die Entwicklung von **X-Men Destiny** wurde nicht viel Wirbel gemacht und nun soll das Game bereits im September erscheinen. Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle von Mutanten, die zwar menschlich aussehen, aber mit übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattet sind. Das verspricht blendende Action, inklusive bekannter Charaktere wie beispielsweise Gambit, Wolverine, Cyclops oder Magneto. Eure Entscheidungen im Spiel bestimmen übrigens, ob ihr euch für die gute Seite einsetzt oder lieber am Untergang der Menschheit mitwirkt – klingt interessant!

16.09. MEIN NEUES LEBEN

HERSTELLER: PROSIEBENSAT1 DIGITAL I GENRE: SIMULATION

Zur Auswanderer-Serie **Mein neues Leben** auf Kabel 1 kommt demnächst das gleichnamige Videospiel auf den Markt. Das Game trägt den Untertitel **Abenteuer auf Tropicana** und entführt euch auf eine malerische Insel, die als Kulisse für eure Karriere dient. Innerhalb von 90 Tagen sollt ihr euch vom Hilfsarbeiter zum erfolgreichen Geschäftsmann hocharbeiten, wofür euch sechs Berufe zur Verfügung stehen. Nebenbei dürft ihr auf der Insel nach eurem Traumpartner suchen und ihn bezirzen.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
01. August	Mechanic Master 2	PQube
15. August	Wickie und die starken Männer 2	Intenium
Vorschau S. 35 September	Aliens: Infestation	Sega
September	Harvest Moon Grand Bazaar	Rising Star Games
September	Kirby Mass Attack	Nintendo
September	X-Men Destiny	Activision
07. Oktober	Dragon Quest Monsters: Joker 2	Square Enix

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
26. August	Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai
01. September	Driver Renegade	Ubisoft
02. September	Angler's Club: Ultimate Bass Fishing	Namco Bandai
02. September	Dual Pen Sports	Namco Bandai
Test S. 42 09. September	Star Fox 64 3D	Nintendo
15. September	WRC – FIA World Rally Championship 2011	F+F Distribution
Vorschau S. 33 29. September	FIFA 12	Electronic Arts
30. September	Cave Story	Flashpoint
30. September	Thor	Sega
September	James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft
September	Mahjongg 3D: Die Krieger des Kaisers	Dtp Entertainment
September	Mein Fohlen 3D	Dtp Entertainment
September	Zoo Resort	Ubisoft

SEPT. HARVEST MOON GRAND BAZAAR (DS)

HERSTELLER: RISING STAR GAMES I GENRE: SIMULATION

Harvest Moon-Fans aufgepasst! Die nächste Episode der bekannten Serie erscheint voraussichtlich noch im September! Wie gewohnt dürft ihr wahlweise in die Rolle eines Mädchens oder Jungen schlüpfen, um einen kleinen Bauernhof in ein florierendes Unternehmen zu verwandeln. Außerdem gilt es, eine Familie zu gründen und ein Fohlen aufzuziehen, um später an Pferderennen teilzunehmen. Neben den Produkten des Hofs dürft ihr in einer Windmühle eigene Gegenstände herstellen. Anschließend dürft ihr die Waren in eurem persönlichen Shop zu Geld machen, um damit die Farm weiter auszubauen.

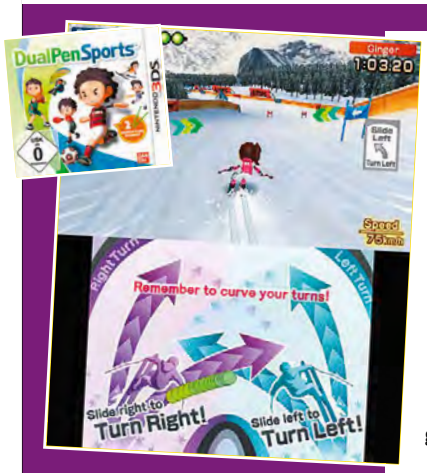
01.09. DRIVER RENEGADE 3D (3DS)

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: ACTION-RENNSPIEL

Driver Renegade 3D erscheint exklusiv für das aktuelle Handheld von Nintendo! Im Gegensatz zum zeitgleich erscheinenden **Driver San Francisco** für die gängigen Heimsysteme wird in **Driver Renegade** eine eigenständige Hintergrundstory präsentiert, die zeitlich zwischen **Driver 1** und **Driver 2** spielt. Das Game entführt euch nach New York – in eine offene Welt – die sich nach Herzenslust erkunden lässt. Neben einer gelungenen 3D-Grafik enthält das Spiel 50 Autos, inklusive Tuning-Option und actionreichen Verfolgungsjagden!

02.09. DUAL PEN SPORTS (3DS)

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: SPORTSPIEL

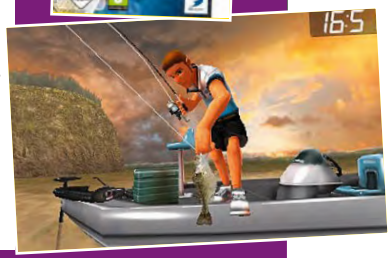


Die Entwickler von **Dual Pen Sports** nutzten das Multitouch-Feature des 3DS, um ein außergewöhnliches Sportspiel zu kreieren. Die Besonderheit ist die Steuerung, da die enthaltenen Sportarten wie beispielsweise Home-Runs schlagen, Elfmeterschießen oder Ski-Slalom fahren grundsätzlich mit zwei Touchpens gezockt werden. Keine Sorge, dem Spiel liegen zwei Touchpens bei ...

02.09. ANGLER'S CLUB: ULTIMATE BASS FISHING (3DS)

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: SPORTSPIEL

Mit **Ultimate Bass Fishing** könnt ihr euch auf gut gemachten Angelsport auf dem Nintendo 3DS freuen! Glücklicherweise ist das Videospiel nicht so langweilig wie reales Angeln, bei dem man ja manchmal stundenlang ausharren muss, bis endlich eine mickrige Makrele anbeißt! Im Spiel geht's schneller, aber nur wenn ihr den richtigen Riecher für die Verstecke der Fische habt. Das Game bietet über 40 Meisterschafts-Turniere, die auf dem riesigen Lake Sunrise ausgefochten werden. Dazu stehen eine Vielzahl von Booten, Ausrüstungsgegenständen und über 500 Köder zur Verfügung.



3DS

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

3DS N-ZONE SPIEL DES MONATS

Genre: Action | **Entwickler:** Q-Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 9. September 2011

STAR FOX 64 3D

Text | Christoph Kraus

Ihr glaubt, Andross wäre besiegt und der Frieden im Lylat-System wiederhergestellt? Von wegen! Fox, Peppy, Slippy und Falco müssen erneut ran!

FAQs

Worum geht es?
Hauptdarsteller Fox McCloud ist auf der Suche nach seinem Vater James, der seit seinem letzten Einsatz auf dem Exilplaneten des Bösewichts Andross verschollen ist, als ihn ein Notruf von General Pepper erreicht. Offensichtlich hat ihm der Schurke Andross den Krieg erklärt und ist in das Lylat-Sternensystem eingedrungen, von wo aus er Fox' Heimatplaneten Corneria einnehmen will. Fox kann dabei natürlich nicht tatenlos zusehen und macht sich mit seinen Kumpanen Peppy Hare, Falco Lombardi und Slippy Toad auf, Andross und seine Getreuen endgültig aus dem Sternensystem zu jagen.

Das Spiel ist aber nicht neu, oder etwa doch?
Jein. Die Entwickler von Q-Games übernahmen zwar Levelstruktur, Spielablauf, Modi, Aktionsmanöver und Musik aus dem Nintendo-64-Spiel **Lylat Wars** (in Japan und den USA **Star Fox 64**). Doch sie haben das betagte Actionspiel mit zusätzlichen Elementen aufgepeppt, etwa einer optionalen Bewegungssteuerung, einem stark verbesserten Speichersystem und einer deutlich hübscheren Grafik. Zudem gibt es – im Gegensatz zum Original – auf dem 3DS eine überaus gelungene deutsche Sprachausgabe.

Welche Extras bietet Star Fox 64 3D noch?
Wir begrüßen es, dass sich das Spielerlebnis eng an der N64-Vorlage orientiert. Das zeigt sich beispielsweise darin, dass es einen speziellen Modus gibt, in dem die Steuerung und der Schwierigkeitsgrad exakt wie im Original ausfallen. In dieser Spielvariante lässt sich übrigens die Bewegungssteuerung nicht anwählen – eben weil die Entwickler eine möglichst authentische Retro-Atmosphäre bieten wollen. Ein feines Detail am Rande: Uns gefällt, dass im Cockpit auf dem unteren Bildschirm stets der Akkustand und die Uhrzeit eingeblendet werden.

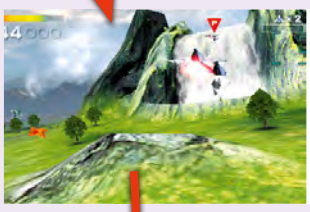
Brauche ich als Kenner des Originals die Neuauflage?
Diese Frage lässt sich nicht pauschal beantworten. Unserer Meinung nach ist **Star Fox 64 3D** eine überaus gelungene Umsetzung des Nintendo-64-Originals, das 1997 auf den Markt kam. Allerdings trifft das Spiel heutzutage längst nicht mehr jeden Geschmack: Der Umfang ist recht gering – trotz der Tatsache, dass man alternative Routen freischalten kann. Außerdem war selbst die Vorlage damals längst kein Meilenstein, sondern lediglich ein routiniertes (wenn auch sehr gutes) Actionspiel. Der Mehrspielermodus der Neuauflage ist deutlich besser als damals.

Erzählt mir etwas vom Mehrspielermodus!
Selbst wer nur ein Modul zur Hand hat, kann im Mehrspielermodus gegen drei Freunde antreten. Die Rivalen laden sich in diesem Fall ihre Spielversion aus dem DS-Hauptmenü über die Funktion „Download-Spiel" herunter. Dieser Vorgang dauert ungefähr eine Minute. Clever umgesetzt ist die Video-Funktion: Während man über die Landschaften fliegt und auf seine Konkurrenten ballert, werden die Gesichter der Spieler eingeblendet. Dieses raffinierte Extra lockert das Geschehen deutlich auf. Die Qualität der Aufnahmen ist aber recht niedrig.

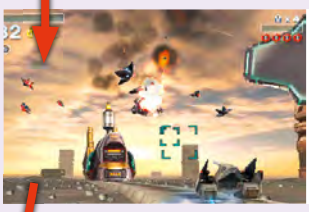
ACTION BIS ZUM ABWINKEN

Fox McClouds Odyssee durch den Weltraum strotzt vor Spannung. Wir stellen euch den Spielverlauf vor.

Die Star-Fox-Crew in Formation: Besonders gelungen an der 3DS-Flug-Action sind die klasse inszenierten Zwischensequenzen. Darin werden nicht nur die Piloten Fox, Peppy, Slippy und Falco vorgestellt, der Spieler bekommt auch das Gefühl vermittelt, mittendrin zu sein. Wenn beispielsweise ein Kamerad während einer Mission abgeschossen wird, taucht er auch nicht mehr in den Einspielfilmen auf. Dies vermittelt eine authentische Atmosphäre.



Im Kern ist **Star Fox 64 3D** ein recht kurzes Vergnügen. Vom ersten Level bis zum Schluss vergehen im besten Fall zwei Stunden. Doch alternative Routen sorgen dennoch für eine gute Portion Langzeitmotivation. Helft ihr etwa im ersten Areal euren Kameraden, deren Verfolger wegzuballern, so könnt ihr durch den Wasserfall hindurchfliegen. Die Anforderungen, die man erfüllen muss, um die geheimen Pfade zu passieren, sind teils ganz schön hoch.



Schaut euch den hier abgedruckten Screenshot mal in aller Ruhe an und genießt die zahlreichen grafischen Details, die dort zu sehen sind. Fox McCloud befindet sich in dieser Szene in einem Panzer und nimmt einen überdimensionierten Zug unter Beschuss. Gerade die Bosskämpfe im Spiel sind unglaublich toll inszeniert und strotzen vor taktischen Raffinessen und pompösen Licht- und Raucheffekten. Der Kampf gegen Andross ist die Krönung!

Star Fox 64 3D ist kein Spiel, das man nach einem Durchgang beiseitelegt. Stattdessen liegt der Fokus auf dem Knacken von Rekorden. Deshalb werdet ihr nach einem „Game over“ aufgefordert, euren Namen mit dem Touchpen einzugeben, damit euer Punkterekord in einer Highscore-Tabelle gespeichert wird. Der Reiz besteht anschließend darin, die Levels immer wieder zu spielen, um den Rekord möglichst zu brechen. Der Kreislauf beginnt somit wieder von vorne …

„Der Reiz besteht darin, die Levels immer wieder zu spielen, um den Rekord zu brechen.“

STEUERUNGSTÜCKEN

Wir möchten euch einen interessanten Vorschlag von Star Fox-Serienerfinder Shigeru Miyamoto nicht vorenthalten. Seine Idee betrifft die Steuerung des 3DS-All-Krawalls.

„Wenn man ein 3DS-Spiel dauernd mit eingeschaltetem Tiefeneffekt spielen möchte und gleichzeitig die Bewegungssteuerung aktiviert, kann das einerseits schwierig sein. Andererseits verzichtet man auf eine gute Portion Spielspaß, wenn man ausschließlich im 2D-Modus spielt. Also ist es meiner Meinung nach wichtig, die Mitte zu finden. Ich habe einen Tipp: Wenn man einen Bürostuhl mit einer Armlehne zur Verfügung hat, kann man darauf am besten spielen – sowohl im 3D-Modus als auch mit Bewegungssteuerung.“ *

N-ZONE hat’s ausprobiert. Der Mann hat recht!
Aber was ist mit Leuten, die nicht zufällig auf einem Bürostuhl sitzen, sondern auf dem Beifahrersitz eines Taxis oder in der U-Bahn? Wir halten also fest: **Star Fox 64 3D** steuert sich wirklich gut, allerdings ist es mühsam, den Arwing durch Neigen der Konsole zu steuern und gleichzeitig die 3D-Effekte zu betrachten.

* Quelle: Aussage in einem Interview mit der Zeitung **The Guardian**

MEHRSPIELER-GAUDI – UND IHR SEID MITTENDRIN!

Wie spaßig sind die Mehrspielerduelle? Und welche Einstellungsmöglichkeiten gibt es überhaupt?

Erinnert ihr euch an die Vierspielergefechte im Nintendo-64-Original **Lylat Wars**? Damals kritisierte die N-ZONE unter anderem, dass der Bildschirm immer geviertelt wurde – auch wenn sich nur zwei Zocker duellierten. Das ist in der 3DS-Neuauflage selbstverständlich anders, denn jeder Pilot spielt auf seiner eigenen Konsole. Abgesehen von dieser feinen, systembedingten Neuerung gibt es eine weitere bemerkenswerte Veränderung: Beim Duell gegen seine Kumpel sieht man jetzt immer deren Gesichter auf dem Bildschirm – der Kameralinse sei Dank. Ballert ihr zum Beispiel euren Kumpel vom Himmel, seht ihr, wie dieser eine nervöse Grimasse zieht. Das sorgt für ein intensiveres Spielerlebnis.
Aber auch die Spielmodi und Einstellungen sind ausgewogen. Bestimmen lassen sich nicht nur das Zeitlimit, die Anzahl und die Stärke der computergesteuerten Piloten sowie die Schlagkraft der Items, sondern auch wie groß die Schildleiste dargestellt wird und ob die Symbole dauerhaft auf dem Bildschirm eingeblendet werden. Die Weltraumschlachten garantieren spannende Spielstunden und sind definitiv besser inszeniert als auf dem Nintendo 64. Daher küren wir den Mehrspieleraspekt auch mit einer guten Wertung in Höhe von 84 Prozent.

„Die Synchronisation ist gut gelungen, obwohl man sich daran gewöhnen muss, dass sich Slippy anhört wie eine schüchterne Vorschülerin.“

DIE LYLAT-CREW SPRICHT DEUTSCH!

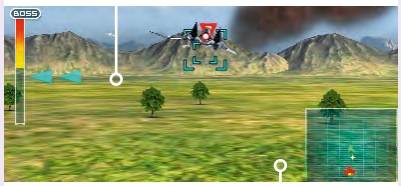
Dass wir das noch erleben dürfen: **Star Fox 64 3D** ist eines der wenigen Spiele, in dem die Nintendo-Helden nicht nur Grunz- und Quietschlaute von sich geben, sondern tatsächlich eine richtige Sprache beherrschen. Und das Erfreuliche ist: Fox McCloud, Peppy Hare, Falco Lombardi und Slippy Toad sprechen erstmals Deutsch! Die Synchronisation ist gut gelungen, obwohl man sich erst einmal daran gewöhnen muss, dass sich Slippy anhört wie eine schüchterne Vorschülerin. Die Sprecher leihen vor allem den Endbossen überaus professionell ihre Stimme. So mancher Spruch ist zwar hart an der Grenze zur Banalität („Die Abschussprämie gehört so gut wie mir!“), aber was soll's? Schließlich geht es hier um die Rettung des Universums und nicht um den Pulitzer-Preis!
Noch ein Tipp der N-ZONE-Redaktion: Wer wissen möchte, wie es sich anhört, wenn Fox McCloud und Co. ihre Funksprüche auf Englisch oder Französisch austauschen, stellt die entsprechenden Sprachen einfach vorher im Hauptmenü um (siehe unten).

TEXTUR-CHECK

N-ZONE hat genau hingesehen: Hier zeigen wir euch, welche grafischen Aspekte gut gelungen sind und welche nicht.

Auf diesem Standbild sieht die Eisfläche zwar wenig spektakulär aus, aber das ist in Bewegung ganz anders. Vor allem der Spiegeleffekt sieht beim Spielen richtig gut aus. Dasselbe gilt für den Schatten, den der Arwing auf den Boden wirft. Es fällt aber auch auf, dass der Level „Fortuna" – abgesehen von einzelnen Schneehügeln und Steinen – nur wenige optische Raffinessen bietet.

Dieser Bildausschnitt zeigt, mit welchem technischen Trick die Entwickler in puncto Grafik arbeiten: Im oberen Teil des Spiel-Areals ist der Boden äußerst verwaschen dargestellt. Details? Fehlanzeige!



Erst am unteren Bildschirmrand erkennt man, dass der Boden aus verschiedenfarbigen Gras- und Moospflanzen besteht und sehr plastisch dargestellt wird. Durch diesen Kniff sparen sich die Grafiker eine Menge Rechenpower.

Der Level „Titania", in dem der Star-Fox-Trupp einen riesigen Zug unter Beschuss nimmt, macht optisch richtig was her. Besonders gefallen uns dabei die tollen Schusseffekte – etwa hier, wenn Fox McCloud in seinem Panzer die Terror-Lok angreift. Währenddessen sausen ihm dutzendfach gegnerische Kugeln um die Ohren. Diese Szene rockt!

„Der 3D-Effekt und die deutsche Sprachausgabe verbessern das Spielerlebnis zweifellos, doch sie revolutionierten das Abenteuer nicht."

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten, Touchscreen, Bewegungssteuerung
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-4
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Eine routinierte 3DS-Ballerei!"

Mein Vorurteil › Nach **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** setzt uns Nintendo schon wieder die Neuauflage eines Spiels der Neunziger vor.

Ist es verwerflich, dass Nintendo ein fast 15 Jahre altes Spiel einer Frischzellenkur unterzieht? Nein, mit Sicherheit nicht. Schließlich ist **Star Fox 64** immer noch ein gutes Actionspiel, das vor allem im Mehrspielermodus auftrumpft. Allerdings frage ich mich ernsthaft, wie Nintendo mit derart ollen Kamellen den 3DS in Fahrt bringen möchte. Der 3D-Effekt und die deutsche Sprachausgabe verbessern das Spielerlebnis zweifellos, doch sie revolutionierten das Abenteuer nicht. Eine klare Kaufempfehlung für den 3DS-Weltall-Krawall kann ich somit nicht aussprechen. Dennoch muss ich ergänzen, dass man den Klassiker kaum besser hätte inszenieren können.

MEINUNG • HENRIKE LEDIG

„Feine Weltraum-Gaudi!"

Mein Vorurteil › Das Weltraum-Actionspiel **Lylat Wars** war schon im Herbst 1997 auf dem Nintendo 64 klasse! Warum sollte dies jetzt anders sein?

Auch wenn es sich wieder „nur" um eine Umsetzung handelt, tut das dem Spielgenuss keinen Abbruch! Ich habe damals viel Zeit mit der **Star Fox**-Crew verbracht, da freut es mich heute umso mehr, dass sie zurück ist und ich mich wieder in epische Weltraumschlachten stürzen kann! Auch hat mir die deutsche Sprachausgabe gefallen, die alle Flieger-Asse verpasst bekommen haben. Ein würdiges Spiel für Profi-Piloten!

WERTUNGEN

PRO

- Die Star-Fox-Crew spricht Deutsch!
- Herausfordernde Kampagne
- Guter 3D-Effekt
- Uhrzeit dauerhaft eingeblendet
- Motivierender Mehrspielermodus …

CONTRA

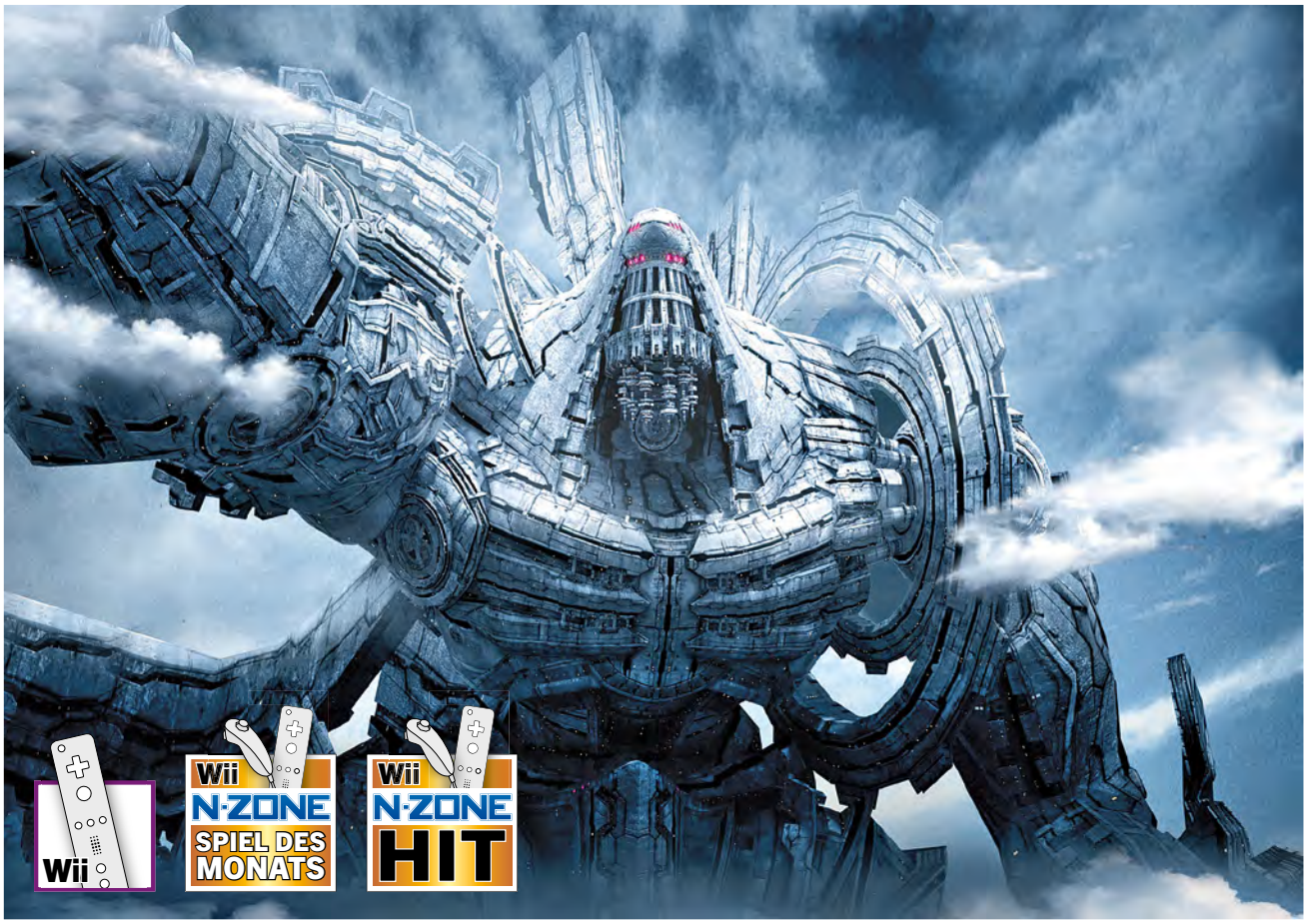
- … mit schwacher Kamera-Auflösung
- Bewegungssteuerung unpraktikabel
- Spielzeit nicht allzu lang

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	84



Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Monolith Soft | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 19. August

XENOBLADE CHRONICLES

Text | Henrike Ledig

Von wegen Sommerloch: Ein wahrer Rollenspiel-Hit wartet darauf, gespielt zu werden – und die Wii darf noch einmal zeigen, was sie draufhat!

Lang, lang ist's her, dass wir ein großes Rollenspiel auf der Wii bewundern durften. Doch genug der Trübseligkeit, denn ein neuer Stern geht auf am Himmel des Abendlandes. Dieser Stern trägt den eigentümlichen Namen **Xenoblade Chronicles** und hat mit etwa einjähriger Verspätung doch noch den Weg zu uns gefunden. Vor einem Jahr auf der E3 durch einen Trailer angekündigt, erscheint **Xenoblade Chronicles**, das ursprünglich unter dem Titel „Monado" in Europa veröffentlicht werden sollte, ausschließlich in der PAL-Region. Ein Release in Nordamerika ist dagegen noch nicht einmal geplant. ■

QUAL DER WAHL

Das Spiel erscheint hierzulande in zwei Versionen: Einmal als gewöhnliches Wii-Spiel und einmal als limitiertes Bundle-Pak. Dieses beinhaltet neben dem Spiel einen exklusiven roten Classic Controller Pro. Warum gerade rot? Es handelt sich hierbei um den gleichen Farbton, den das legendäre Schwert Monado hat – somit sollen Fans eine noch stärkere Verbundenheit zu den Ereignissen im Spiel fühlen. Beide Varianten kommen mit einem Doppel-Cover in den Handel. Es zeigt auf der Innenseite der Packung ein alternatives Artwork, das die Fans im Rahmen einer Abstimmung auf der Nintendo-Website zu ihrem Favoriten erkoren haben. In Frankreich ist übrigens auch eine Special Edition erhältlich, die zusätzlich zum Controller ein Artwork-Buch beinhaltet.

VIELFÄLTIGES UNIVERSUM

Ansprechende Geschichte

Um sich im Universum von **Xenoblade Chronicles** zurechtzufinden, ist etwas Einarbeitungszeit nötig: Die Handlung spielt auf den riesigen Körpern der zwei Titanen Bionis und Mechonis, die sich vor Äonen in einem Meer stehend bekämpften. Diese Kämpfe dauerten, bis beide „verstarben“ und nach und nach miteinander verwuchsen. Inzwischen sind nur noch ihre Hüllen übrig und Leben hat sich darauf angesiedelt. Während sich auf Bionis jedoch Wesen aus Fleisch und Blut tummeln, darunter die menschenähnlichen Homs und viele verschiedene Monsterarten, werden Mechonis' fossile Überreste von den Mechons bewohnt. Diese maschinenartig anmutenden Wesen haben es sich zum Ziel gesetzt, die Homs auszurotten und auch die Gebiete von Bionis zu bevölkern, weshalb sie mit aller Macht Krieg gegen die Homs führen. Für die Menschen kommt erschwerend hinzu, dass die Mechons gegen normale Waffen immun sind und nur durch das sagenumwobene Lichtschwert „Monado“ verletzt werden können. Und wie der Zufall es so will, hat nur der junge Hom Shulk die Macht, das Monado zu führen. Als bei einem Angriff auf seine Heimatstadt, eine der letzten Kolonien der Homs auf Bionis, Shulks Freundin Fiora von den Mechons getötet wird, sinnt er auf Rache und macht sich zusammen mit seinem besten Freund Reyn auf die Suche nach dem Zentrum der Macht der mechanischen Monster.

Weitläufige Welt

Wie groß Bionis eigentlich ist, begreift ihr erst im weiteren Spielverlauf: Kolonie 9, die Heimat eures Helden, liegt in etwa an der rechten Ferse und auf eurem Weg werdet ihr sehr weite Strecken zurücklegen. Ein Tunnelsystem durch die Kniekehle bringt euch beispielsweise auf eine weite Ebene, auf der sich schwarze Flamingos und Triceratopse tummeln. Steigt ihr Bionis' Oberschenkel hinauf, so gelangt ihr zur schluchtenreichen Kolonie 6 mit dem Abwasserkanal durch die große Mine. Ihr merkt: Die Umgebungen sind derart weitläufig, dass man sich daran nicht so schnell sattsehen kann! Sollte es dennoch mal notwendig sein, schneller voranzukommen, haben sich die Entwickler etwas Schlaues ausgedacht, um die Wege zu verkürzen: Nach wenigen Stunden erhaltet ihr Zugriff auf ein Teleportsystem, das euch jederzeit an bestimmte Reisepunkte bringt. Eine fabelhafte Idee, damit ihr nicht ständig von A nach B quer durch die Pampa laufen müsst.
Das Rollenspiel läuft inklusive der Kämpfe in Echtzeit ab. Zudem gibt es einen Tag-Nacht-Zyklus sowie ständige Wetterwechsel, die nicht nur neue Monster und Gegenstände erscheinen lassen, sondern sich auch positiv auf die Spielatmosphäre auswirken. Noch nie hattet ihr so sehr das Gefühl, in eine Spielwelt mit all ihren Eigenarten einzutauchen. Beispiel gefällig? Schon nach mehreren Zyklusdurchläufen versteht ihr, welche Abschnitte einer Gegend ihr zu welcher Tageszeit besser meidet. Denn wer will schon etwa einen vier Meter großen, gehörnten Triceratops beim Mittagsschlaf stören?

Tiefgründige Charaktere

Zur famosen Geschichte und Atmosphäre des Spiels tragen natürlich auch die Charaktere einen entscheidenden Teil bei, allen voran Protagonist Shulk, dessen Eltern bei einer Expedition ums Leben kamen. Doch natürlich muss Shulk nicht allein mit dem Monado gegen das Böse in dem Kampf ziehen, denn in bester Rollenspiel-Tradition bestreitet ihr die Kämpfe nie als Einzelgänger, sondern stets zusammen mit mehreren, wechselnden Charakteren, die alle über andere Ausrüstungen und Fähigkeiten verfügen. Während zum Beispiel Reyn als Soldat in Ausbildung mit einer Lanzenramme kämpft und über eine erhöhte Ausdauer verfügt, kann die mit einer Flinte ausgestattete Medizinerin Sharla Gruppenmitglieder heilen. Es gilt also, sich je nach Gruppenzusammenstellung jene Kampfstrategie zu überlegen, die den größten Erfolg verspricht.

Der Kampfbildschirm ist zwar übersichtlich gestaltet, die Auswahl der gewinnbringendsten Techniken geht aber erst nach ein paar Stunden gut von der Hand.

DURCHWACHSENE TECHNIK

Grafik
Gleich vorweg: **Xenoblade Chronicles** sieht für Wii-Verhältnisse gut aus. Sehr gut sogar. Die Umgebungen sind weitläufig und wunderschön gestaltet, die Monster sehen fies oder auch flauschig aus und die Gesichter der Figuren haben Charakter und zeigen Emotionen. Bei genauerem Hinsehen werden euch aber auch einige verwaschene Texturen auffallen, zum Beispiel an Höhlenwänden oder Gestrüpp. Auch ist es bei **Xenoblade** fast ein Vorteil, keinen übergroßen Bildschirm zu besitzen, da die Figuren sonst außerhalb der wunderschön gestalteten Cutscenes äußerst pixelig daherkommen. Außerdem werden sich ältere Semester unter den Rollenspiel-Fans wohl an der hohen Spielgeschwindigkeit stören, die ziemlich gewöhnungsbedürftig ist. Nötig ist sie aber allemal, denn sonst wärt ihr ewig auf Bionis und seinem von mechanischen Wesen bevölkerten Gegenstück unterwegs.

Grandioser Sound
Sowohl die englischen als auch die japanischen Sprecher sind optimal – im Optionsmenü könnt ihr diese auf Wunsch umschalten. Wenn bestimmte Charaktere mit Akzent oder im Slang reden, wirken sie nur noch glaubhafter und sympathischer. Die Untertitel (auch in Deutsch) sind teilweise sehr frei übersetzt, aber insgesamt in Ordnung. Wer über ausreichende Englischkenntnisse verfügt, sollte sie jedoch abstellen, um sich dadurch nicht bei den Cutscenes ablenken zu lassen. Denn als Spieler den roten Faden zu verlieren, ist bei **Xenoblade** fatal: Die Story läuft ohne Rücksicht auf Verluste weiter und verschachtelt sich durch mehrere Zeitebenen so sehr, dass eure volle Konzentration gefordert wird! Die Musikuntermalung des Spiels fällt übrigens phänomenal aus: Ganze Orchester sind im Hintergrund zu hören, wenn Shulk und seine Partner über Bionis' riesigen Körper laufen.

Zickige Kamera
Die Kamera ist eher eine Schattenseite von **Xenoblade**: Wie von zahllosen anderen Rollenspielen gewohnt, lotst ihr eure Helden in der Third-Person-Perspektive durch die Umgebungen, normalerweise ist damit immer der Rücken eures Hauptheldens zu sehen und die Kamera lässt sich bei Bedarf, also in engen oder unübersichtlichen Gegenden, verstellen. In **Xenoblade Chronicles** haben sich die Entwickler allerdings für den denkbar umständlichsten Weg der Steuerung entschieden: Die Kamera wird über das Drücken und Halten von mehreren Knöpfen nach Bedarf ausgerichtet. Das funktioniert zwar in jeder Situation, allerdings äußerst langsam. Auch ein einfaches Kommando, um die Kamera wieder zentral hinter euch zu positionieren, sucht ihr vergeblich. Hier hat man auf der Wii schon deutlich bessere Lösungsmöglichkeiten gesehen!

„In Xenoblade gibt es keine Gebietsgrenzen. Alles, was ihr seht, könnt ihr auch erreichen!“

ANSPRUCHSVOLLES KAMPFSYSTEM

Über das Kampfsystem in **Xenoblade Chronicles** lässt sich streiten. Man sollte es den Entwicklern zugutehalten, dass sie versucht haben, sowohl auf unnötige Fuchteleinlagen als auch auf Button-Mashing zu verzichten. Das Gelbe vom Ei ist das Kampfsystem trotzdem nicht: Jeder Charakter hat andere Fähigkeiten, die als kleine Icons am unteren Bildschirmrand eingeblendet werden, wenn ein Kampf beginnt. Eure Aufgabe ist es nun, eure Spielfigur zum gerade anvisierten Gegner zu manövrieren, mit dem Steuerkreuz eine der Techniken auszuwählen und A zu drücken. Dann wird die Fähigkeit benutzt und das Monster vor euch erleidet bestenfalls Schaden. Das Gleiche macht ihr anschließend mit euren übrigen Techniken, die sich allerdings erst wieder aufladen müssen, bis sie erneut eingesetzt werden können. Bis dahin ist euer Held hilflos! Dass ihr in der Zeit, in der ihr nicht handeln könnt, von euren Gegnern gehörig eins auf den Deckel bekommt, ist abzusehen. So rennt ihr meistens vor dem Angreifer weg, bis eure Technik wieder einsatzbereit ist. Dabei macht euch aber die bereits oben erwähnte Kamera einen Strich durch die Rechnung, denn einen Gegner anvisiert zu haben, bedeutet bei **Xenoblade** offenbar nicht, dass die Kamera auch auf ihn fokussiert bleibt. Also muss diese erst wieder mühsam ausgerichtet werden, bis ihr anständig attackieren könnt.
Dieser Umstand, der das Kampfsystem so schwierig zu meistern macht, sorgt dafür, dass der Schwierigkeitsgrad von **Xenoblade Chronicles** überdurchschnittlich hoch ist: Schon nach wenigen Stunden gibt es mehrere frustrierende Passagen, die nur mit etwas Glück und Durchhaltevermögen bewältigt werden können. Ausdauernde Spielernaturen werden zumindest belohnt, denn mit jedem gewonnenen (Boss-)Kampf steigt euer Selbstwertgefühl und die Genugtuung wird größer. Außerdem gelangt ihr so in den Genuss der außergewöhnlichen Story, die wohl am meisten dazu motiviert, immer weiter zu leveln und zu spielen.

Der Gesichtsausdruck eurer Begleiter verrät stets deren Zustand: Wenn sie der Ohnmacht nahe sind, stellt euch schon mal darauf ein, sie zu heilen.

Auch an eindrucksvollen Bosskämpfen wird in **Xenoblade** nicht gespart. Hier bekommt ihr es mit dem sadistischen Mechon „Eisengesicht“ zu tun.

VIEL SPIELSPASS FÜRS GELD

Lange Spielzeit
Wer mit dem Gedanken spielt, sich **Xenoblade Chronicles** zuzulegen, sollte genügend Zeit dafür einplanen. Die genaue Anzahl an Spielstunden zu nennen, ist nicht möglich, aber ihr könnt euch sicher sein, dass die Spielzeit extrem hoch ist und selbst Hardcore-Zocker lange mit **Xenoblade Chronicles** beschäftigt sein werden. Allein der Prolog dauert knapp drei Stunden, bis ihr ein Bein von Bionis erklommen habt, sind locker zehn Stunden vergangen. Auch die vielen Nebenmissionen, die ihr wahlweise annehmen könnt und die euch nützliche Boni für den weiteren Spielverlauf einbringen, brauchen zur Erfüllung ordentlich Ausdauer. Wer nicht so viel Wert auf die Story legt, sondern lieber schnell ein paar Monster verdreschen will, hat jederzeit im Spiel die Möglichkeit, die Zwischensequenzen zu überspringen.

Nebenquests ohne Ende
Abseits der Haupthandlung habt ihr zahlreiche Möglichkeiten, euren Geldbeutel oder eure Ausrüstung aufzubessern, indem ihr ein paar der vielen Nebenquests erledigt. Fast überall könnt ihr auf die Questgeber treffen, die auf der Minimap durch ein Ausrufezeichen gekennzeichnet sind. Wo, wann oder ob ihr überhaupt Nebenquests erledigt, bleibt dabei gänzlich euch überlassen. Ratsam ist es jedoch, hin und wieder eine Aufgabe zu erfüllen, da euch gerade die guten Ausrüstungsgegenstände, die ihr als Belohnung erhaltet, in den extrem herausfordernden Bosskämpfen gegen die fiesen Viecher auf Bionis einen enormen Vorteil verschaffen.
Prinzipiell gilt in **Xenoblade Chronicles** aber: Alles, was ihr seht, könnt ihr auch erreichen und erforschen! Wer also mal eine Entspannungsphase zwischen den hitzigen Gefechten gegen die Roboterarmeen der Mechons braucht, kann auch einfach ein wenig durch die imposanten Landschaften streifen. Alleine dafür lohnt sich die Anschaffung des Spiels!

Unzählige Gegenstände
Natürlich läuft in einem Rollenspiel nichts ohne die passende Ausrüstung und den richtigen Level! Sonst braucht ihr den Monstern, die im Vergleich zu euren Spielfiguren teilweise die Ausmaße eines Mehrfamilienhauses haben, gar nicht erst gegenüberzutreten! Wenn ihr kleinere Gegner erledigt habt, könnt ihr diese ausplündern und erhaltet mit viel Glück ein paar gute Gegenstände, die ihr ansonsten bei den quer über das Land verteilten Händlern erwerben müsst. Bei den Gegenständen bewiesen die Entwickler Einfallsreichtum: Wann habt ihr denn sonst je die Chance, Ausrüstungsgegenstände wie „grandiose Leggings“ zu tragen?
Zudem habt ihr die Möglichkeit, Kollektionen anzulegen, welche ihr mit scheinbar nutzlosen Gegenständen füllt, die ihr auf Bionis findet: Käfer, Pflanzen, Nagetiere – alles könnt ihr „abheften“. Habt ihr dann mal eine Kollektion vervollständigt, erhaltet ihr dafür eine Belohnung in Form eines Juwels, mit dem ihr eure Ausrüstung verbessern könnt. Diese Juwelen könnt ihr auch selbst herstellen, indem ihr vor einem Brennofen verschiedene Kristalle mischt und dann ein Minispiel absolviert. Die ausgewählten Personen und eure Kristallmischung bestimmen schlussendlich die Zusammensetzung des fertigen Juwels. Auch hier gilt es zunächst, das richtige Mischverhältnis und das beste Personal zur Führung des Brennprozesses herauszufinden. Allein das ist eine kleine Wissenschaft für sich. Ihr seht: Für Langzeitmotivation ist in **Xenoblade Chronicles** gesorgt!

MEINUNG • HENRIKE LEDIG

„Ein Muss für anspruchsvolle RPG-Fans!“

Mein Vorurteil › Auf ihre alten Tage noch ein ausuferndes Rollenspiel für die Wii? Ob das gut geht?

Alles in allem bin ich beeindruckt. **Xenoblade Chronicles** ist ein echter Wii-Hit! Schade nur, dass das Rollenspiel-Epos nicht früher im Westen veröffentlicht wurde. Das Universum ist derart umfangreich, dass auch Hardcore-Zocker guten Gewissens Geld und Zeit in **Xenoblade** investieren können. Wer also anspruchsvolle Rollenspielkost inklusive interessanter Story und einer Vielzahl an Charakteren sucht, wird diesen Sommer fündig! Nur die Technik trübt den Spielspaß etwas, allen voran sorgt das suboptimale Kampfsystem in Kombination mit der unnötig komplizierten Kamera für viel Frust. Aber glaubt mir, euer Durchhaltevermögen wird belohnt werden!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Japanisch; Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten/ Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO
- Riesige, offene Spielwelt
- Viele Nebenmissionen
- Packende Story
- Virtuose Musik
- Hohe Langzeitmotivation
- Sympathische Charaktere

CONTRA
- Gewöhnungsbedürftiges Kampfsystem
- Träge Kamera
- Verwaschene Texturen

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--

Der Ausrüstungsbildschirm wirkt zunächst unübersichtlich, aber nach einigen Umrüst-Aktionen offenbart er seine Funktionalität.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Avalanche Software | **Hersteller:** Disney Interactive Studios | **Termin:** 14. Juli 2011

CARS 2

Text | Michael Hanisch

Pixars bekannte Flitzer starten auch auf der Wii durch!

Der Animationsfilm **Cars,** in dem Autos und menschliche Eigenschaften miteinander vermischt werden, feierte 2006 große Erfolge – im Gegensatz zu dem Spiel dazu, das auf der Wii veröffentlicht wurde. Fünf Jahre später will der Film **Cars 2** an den Erfolg des ersten Teils anknüpfen. Wie der Film letztendlich wird, ist noch ungewiss, aber wir haben bereits die Wii-Version getestet.

✪ Rennspaß!

Gleich vorneweg: **Cars 2** ist ein äußerst gutes Spiel. Die Steuerung ist sehr gut gelungen, die Wahl der Steuerungsweise – Wii-Fernbedienung mit oder ohne Nunchuk, Classic Controller oder GameCube-Controller – steht euch frei. Ihr habt eine riesige Auswahl an spielbaren Charakteren, etwa Rennflitzer Lightning McQueen, Abschleppwagen Hook und eine der neuen Figuren, der Geheimagent Finn McMissile. Dazu kommt ein spaßiges Spielprinzip, das an die **Mario Kart**-Reihe angelehnt ist. Auf der Strecke verteilt liegen nämlich Power-ups, die ihr nutzen könnt, um euren Kontrahenten zuzusetzen. Ein weiteres wichtiges Gimmick ist die Möglichkeit, zu springen und in der Luft Tricks auszuführen. So könnt ihr neben bestimmten Power-ups und Tricks am Boden eure Energie auffüllen. Wenn ihr eine gewisse Menge an Energie sammelt, könnt ihr einen kurzzeitigen Geschwindigkeitsschub aktivieren; füllt ihr die Leiste sogar komplett, steht euch eine stärkere Version des Boosts zur Verfügung. Wichtige Faktoren bei der Wahl eures Fahrzeugs stellen zudem „Tempo“, „Stärke“ und „Gewicht“ dar. „Tempo“ gibt an, wie schnell ihr beschleunigt und wie hoch eure maximale Geschwindigkeit steigen kann. Stärke dagegen zeigt euch, wie stark eure Ramm- und Power-up-Angriffe sind. Dabei gilt folgende Regel: Je höher das Tempo, desto niedriger die Stärke. Das Gewicht, das unabhängig davon aufgeführt wird, gibt an, wie anfällig ihr für feindliche Angriffe seid. Schwere Autos lassen sich wesentlich schlechter, leichte dagegen umso besser von der Strecke schieben.

Jäger: Hinter diesem Begriff verbirgt sich einer der Spielmodi. Nutzt die Waffen weise, um möglichst viele Punkte für den Sieg über eure Gegner zu gewinnen.

✪ Allein und gemeinsam

Neben den freien Spielmodi dürft ihr euch auch an den C.H.R.O.M.-Missionen versuchen – die Abkürzung steht für „Computergestütztes Hauptquartier der Regierung für Operative Motorspionage“. Dahinter verbirgt sich ein Storymodus, allerdings dient die aus den Film-Trailern erkennbare Handlung nur als Vorlage für das Spiel, eine klare Entwicklung der Geschichte findet nicht statt. Die Missionen haben zudem kein bestimmtes Muster, weder bei der Streckenauswahl noch bei den vielfältigen Missionen. Wer gerne mit Freunden spielt, darf sich freuen: Sämtliche Missionen lassen sich nämlich auch im Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler auswählen. So strebt Ihr ständig danach, besser als eure Mitspieler vor der Konsole zu sein. Zudem machen die Modi, die ausschließlich für mehrere Spieler ausgelegt sind, richtig Spaß: ein Arena-Modus, bei dem ihr eure Kontrahenten mithilfe der Power-ups besiegt, und der Disruptor-Modus, eine Art „Capture the Flag“, in dem ihr eine Bombe einsammelt und in der gegnerischen Basis deponiert, welche von Verteidigungsstellungen bewacht wird.

Kleinigkeiten

Einiges gibt es dennoch zu bemängeln. Wie bereits erwähnt spielt die eigentliche Filmhandlung keine größere Rolle. Erschwerend kommt hinzu, dass ihr nicht viel Zeit benötigt, um alle C.H.R.O.M.-Missionen durchzuspielen. Die verschiedenen Erfolge, die ihr durch diverse Aktionen erringt und die neue Charaktere freischalten, ziehen die Spielzeit nur künstlich in die Länge. Ein anderer wichtiger Kritikpunkt ist die mangelnde Streckenvielfalt von **Cars 2**. Einige Gebiete der Filmhandlung wurden nicht einmal in das Spiel übernommen. So sind beispielsweise Deutschland oder Frankreich nicht vorhanden. Zusätzlich bieten die Rennkurse in dem jeweiligen Gebiet nur wenig Abwechslung, außerdem fallen oft bestimmte kurze Abschnitte auf, die sich auf fast allen Strecken wiederholen und schnell langweilig werden. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, GameCube-Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER	
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- 23 Fahrer mit wechselbaren Designs
- Spaßiges Rennsystem
- Mehrspieler in allen Modi verfügbar
- Gute deutsche Synchronisation

CONTRA

- Wenig Bezug zum Film
- Geringe Streckenvielfalt

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	79

MEINUNG • MICHAEL HANISCH

„Ein guter Titel, der auch auf Partys für Spaß sorgt!“

Mein Vorurteil ➤ Cars 2 ist sicherlich nur eine weitere Filmumsetzung, die weder inhaltlich noch spielerisch überzeugen kann. Oder etwa doch?

Der erste Film der **Cars**-Reihe war für mich ein ziemlich guter Film. Und als **Cars 2** angekündigt wurde, war ich interessiert. Als dann aber die Gerüchte aufkamen, dass der Film eher schlecht ist, hatte ich so meine Bedenken. Wie der Film letztendlich ist, kann ich nicht sagen. Stattdessen hat mir die Wii-Version von **Cars 2** zugesagt. Rennspaß, der schnell erlernt ist und sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus fesselt. Das trifft für die DS leider nicht ganz zu. Viel weniger Inhalt und ein sehr kurzer Einzelspieler-Modus wirken sich negativ auf die Qualität der Handheld-Version aus. Immerhin wird darin anscheinend die Geschichte des Films erzählt, was auf die Wii-Version leider nicht zutrifft.

Tricksereien: Um euren Boost zu nutzen, benötigt ihr Energie. Diese könnt ihr unter anderem sammeln, indem ihr auf zwei Rädern fahrt.

Viele Strecken: Neben dem hier gezeigten Kurs in Tokio gibt es einige andere Strecken rund um den Globus, beispielsweise in Italien oder Frankreich.

Während **Cars 2** auf der Wii überzeugt, fällt der Spaß bei der DS-Version leider gering aus. Der Storymodus, welcher der Handlung des Films folgt, ist sehr schnell vorbei. Die Steuerung benötigt etwas Eingewöhnungszeit und ein richtiges Tutorial ist nicht vorhanden. Die Rennen sind eintönig und bieten nur wenig Abwechslung, obwohl ihr dank eines speziellen Fähigkeitensystems die Möglichkeit habt, je nach Fahrzeug unterschiedliche Abkürzungen zu nehmen. Leider ist dieses System schlecht ausbalanciert, da die Sprungfähigkeit es euch ermöglicht, Abkürzungen zu nehmen, die euch sonst nicht zugänglich wären. Außerdem verliert die Rammen-Fähigkeit den anderen Aktionen gegenüber an Bedeutung, da sie nur selten funktioniert und auch nur selten in Rennen vorkommt. Die Grafik ist auch nicht besonders gut und der Sound nervt auf Dauer, da es nur sehr wenig Hintergrundmusik gibt und die Kommentare der Fahrer sich ständig wiederholen. Im Vergleich zur Wii-Version bietet **Cars 2** auf dem DS mehr verschiedene Gebiete, aber dafür weniger auswählbare Fahrer. Der Mehspieler-Modus kann ebenfalls nicht überzeugen. ■

WERTUNGEN

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	72

Genre: Action | **Entwickler:** Griptonite Games | **Hersteller:** BMS Modern Games | **Termin:** 1. Juli 2011

GREEN LANTERN RISE OF THE MANHUNTERS

Text | Henrike Ledig

Zum Kinostart erwartet Konsolenbesitzer wieder eine Filmversoftung.

Einigen wird schon der Zusatztitel des **Green Lantern**-Games aufgefallen sein – frei übersetzen lässt sich dieser mit „Aufstieg der Menschenjäger“. Wer jetzt die Spieleverpackung mit dem Filmplakat des 3D-Actionkrachers vergleicht, der seit dem 4. August in den Kinos läuft, wird feststellen: Die unterscheiden sich! Stimmt genau, denn in **Green Lantern – Rise of the Manhunters** spielt ihr wider Erwarten nicht die Story des Films nach, sondern geht neue Wege.

⊕ Grünes Licht für die Story

Ihr schlüpft in der Rolle des Piloten Hal Jordan, der von einem seltsamen Ring ausgewählt wurde, Mitglied des „Green Lantern Corps“ zu werden. Diese Interstellaren Gerechtigkeitskämpfer, die seit Jahrtausenden das Universum beschützen, sind mit besagtem grünen Ring ausgestattet, der es ihnen erlaubt, ihrem Willen physische Form zu verleihen. Mit dem sogenannten „harten Licht“, das wahlweise die Form von riesigen Fäusten, Ankern, Klauen oder Ähnlichem annimmt, kann Hal also ordentlich zuhauen. Und das ist auch bitter nötig, denn die Vorgänger des Green Lantern Corps, die roboterähnlichen Manhunters, sind zurück! Ohne die Fähigkeit, Gnade walten zu lassen, und quasi als Ausgleich dafür mit fiesen Wummen ausgestattet, haben sie sich dem Bösen zugewandt und streben die Zerstörung des ganzen Universums an. Das spielt sich genauso schräg wie es klingt und man merkt dem Spiel wie der Comicvorlage an, dass beide sich niemals ernst nehmen.

Die Steuerung ist einer der Knackpunkte des Spiels: Mit der Wiimote und dem Nunchuk funktioniert das Zielen gut, mit Steuerkreuz oder Schiebepad nur eingeschränkt.

⊕ Nicht linear

Die Manhunters müssen natürlich gestoppt werden. Deshalb machen sich Hal und seine Kollegen auf den Weg zu ihren Heimatplaneten, um dort aufzuräumen. Ihr kämpft euch in klassischem 2D von links nach rechts durch fünf Welten, die jeweils in mehrere Sektoren eingeteilt sind. Welche der Welten ihr zuerst besucht, bleibt euch überlassen, im Schwierigkeitsgrad unterscheiden sie sich nicht. Allerdings werdet ihr irgendwann an einen Punkt gelangen, an dem ihr nicht weiterkommt, da euch eine bestimmte Fähigkeit fehlt. Also ist Rückzug angesagt und ihr besucht erst mal die anderen Welten, bis ihr die neue Fähigkeit erhalten habt. Das ist abwechslungsreich und streckt die ansonsten recht kurze Spielzeit gehörig: Bei eurer Rückkehr sind sämtliche Gegner natürlich wieder vor Ort und müssen noch einmal bekämpft werden.

⊕ ⊖ Upgrades erwünscht?

Durch das Erledigen von Gegnern erhaltet ihr Erfahrungspunkte, die ihr in Upgrades investieren könnt, um somit immer stärker zu werden. Rollenspiel-Elemente einzubauen, funktioniert prinzipiell immer, um die Langzeitmotivation zu erhöhen – so auch hier. Da die Welten sich in ihrem Schwierigkeitsgrad allerdings nicht unterscheiden, Hal dagegen immer stärker wird, scheint das Spiel im weiteren Verlauf immer leichter zu werden. Ob das von den Entwicklern so beabsichtigt war, bezweifeln wir.

3DS- UND DS-FASSUNG

Abgesehen von der erzeugten Tiefenwirkung durch den 3D-Effekt unterscheiden sich die Wii- und die 3DS-Fassung nur minimal voneinander. Auffällig sind lediglich die zahlreichen Slowdowns, die vermutlich weniger auf die Hardware als schlicht auf ineffiziente Programmierung zurückzuführen sind. Die DS-Fassung gestaltet sich ein wenig anders: Die Grafik ist noch etwas detailarmer und anscheinend hat ein anderes Team die Bildschirmtexte übersetzt. Zudem gibt es hier kein Upgrade-System. In Kombination mit der extrem unpräzisen Steuerung – aufgrund des Steuerkreuzes könnt ihr nur vertikal oder horizontal schießen – ist das ein echtes Manko. Wenn ihr also einfach zu faul seid, gegen die Gegner zu kämpfen, zieht das keinerlei Konsequenzen nach sich! Das Problem mit den Speicherpunkten zeichnet sich darüber hinaus deutlicher ab als auf der stationären Konsole: Wer, wie es bei einer tragbaren Konsole üblich ist, „nur mal kurz“ spielen will, kommt nicht weit, die Sektoren sind zu groß, die Missionen zu ausladend.

Wer schon immer mal mit einem riesigen Amboss auf Roboter eindreschen wollte, kommt hier voll auf seine Kosten. Eure Gegner finden das allerdings nicht lustig.

Ja, ihr seht richtig: Das ist ein Anker. Hals Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

WERTUNGEN (3DS)

GRAFIK	8
SOUND	8
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--

WERTUNGEN (DS)

GRAFIK	5
SOUND	8
STEUERUNG	5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
64	--

⛔ Miese Technik

Wenn die Grafik eines DS-Spiels aussieht wie die eines Wii-Spiels, ist das eine positive Sache. Sollte es sich aber um das gleiche Spiel handeln, spricht das nicht für die Wii-Umsetzung. **Green Lantern** ist das Paradebeispiel für diesen Fall: Die Wii-Version spielt sich nicht nur identisch wie die DS-Fassung, nein, sie sieht auch exakt so aus! Auch auf der Heimkonsole wurde auf animierte Zwischensequenzen mit Sprachausgabe verzichtet, die Story wird vor allem durch Standbilder vorangetrieben. Diese sind zwar in schöner Comic-Optik gehalten, wirken aber sehr unbelebt. Hier hätte man mehr Emotionen aus den durchaus sympathischen Charakteren kitzeln können! Zumindest wurde auf unnötiges Rumgefuchtel verzichtet – sämtliche Aktionen lassen sich durch Knopfdruck auslösen.

Im Großen und Ganzen ist **Green Lantern – Rise of the Manhunters** eine Filmversoftung, die leicht über dem Durchschnitt liegt. Die Speicherpunkte dürften aber gerne zahlreicher sein. ■

MEINUNG • HENRIKE LEDIG

„Eine passable Umsetzung der Filmlizenz“

Mein Vorurteil › Die Grünen sind auch in Videospielen vertreten? Hab ich da was verpasst? Na gut, von mir aus. Lass es aber bitte keine Filmversoftung sein!

Ich muss zugeben: Mir hat sich das Green-Lantern-Prinzip nie ganz erschlossen. Wenn ich die Macht hätte, meinem Willen und meiner Fantasie Form zu geben, würde ich mich sicher nicht mit ein paar grünen Fäusten zufriedengeben, um den bösen Buben einen Klaps zu verpassen! Aber Spaß beiseite: Die Entwickler haben gut daran getan, keine 1:1-Filmumsetzung zu erstellen, sondern auf eine eigenständige Handlung zu setzen. Dass auch der Humor der Comicvorlage erhalten blieb, hat mich erstaunt. Im positiven Sinn. Das Spiel geht also so weit in Ordnung.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	480p, 16:9
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Nichtlinearer Spielablauf
- ✚ Durchdachte Steuerung
- ✚ Upgrade-System

CONTRA

- ⛔ Rückständige Grafik
- ⛔ Geringe Spielzeit

GRAFIK	6
SOUND	7
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

Genre: Action | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 15. Juli 2011

CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER

Text | Michael Hanisch

Begleitet Captain America bei seinem Kampf für die Gerechtigkeit!

Am 18. August 2011 ist es so weit: Captain America, einer der beliebtesten Superhelden des Marvel-Universums, kommt ins Kino. Seinen Kampf wird der „Cap" – wie der Supersoldat oft genannt wird – natürlich auch auf den Konsolen fortführen. Die Geschichte beginnt im Zweiten Weltkrieg, als Captain America geheime Waffentechnologien aufseiten der Feinde entdeckt. Die Spur führt zu einem entlegenen Schloss im Balkangebirge, wo die Geheimorganisation HYDRA illegale Forschungen zu Waffentechnologien durchführt. Auf seinem Abenteuer durch die düsteren Gemäuer bekommt es der Captain mit allerlei Gegnern und Rätseln zu tun und deckt das finstere Geheimnis der Organisation auf.

Fuchtelfrei

Captain America: Super Soldier verzichtet fast komplett auf die Nutzung der Bewegungssteuerung, sodass langweiliges und auf Dauer anstrengendes Schütteln der Wii-FB für bestimmte Aktionen ausfällt. Im Spiel selbst laufen die Kämpfe auch selten nach dem Prinzip des stumpfen Button-Mashing ab. Stattdessen nutzt ihr eine Taste für normale Schläge, eine für Konterangriffe sowie einige andere Tasten für besondere Aktionen wie Ausweichmanöver oder Betäubungsschläge. Dank dieser simplen Steuerung könnt ihr von Schlag zu Schlag das Ziel wechseln und die Gegner einen nach dem anderen außer Gefecht setzen. Weitere Abwechslung bieten besondere Gegnertypen, die alle unterschiedliche Taktiken erfordern. So blocken Feinde mit einer elektrischen Schlagwaffe zum Beispiel sämtliche eurer Angriffe ab. Um diese Gegner zu besiegen, müsst ihr deren Schläge kontern. Die explosiven Geschosse der Kampfroboter müssen andererseits mit dem Schild abgewehrt und zurückgeworfen werden, um die feindlichen Maschinen kurz verwundbar zu machen. Gelegentlich bekommt ihr es auch mit Bossgegnern zu tun, für die ebenfalls eine besondere Taktik vonnöten ist.

Wachstum

Durch Sammeln von Erfahrungspunkten schaltet ihr Verbesserungen für Captain America frei. Dabei bleibt es euch überlassen, in welcher Reihenfolge ihr eure Fähigkeiten ausbaut. Ihr habt nämlich bei jedem Upgrade die Wahl zwischen drei verfügbaren Pfaden. Beispielsweise fügt ihr eurer Kombo zusätzliche Eigenschaften hinzu oder verbessert euren Schild so, dass dieser entfernte Gegenstände aufsam-

Gefangene: Wenn ihr solche Soldaten rettet, erhaltet ihr Bonus-Erfahrungspunkte.

Fokus-Modus: In diesem Modus visiert ihr mehrere Gegner an und betäubt sie.

melt. Rettet ihr gefangene Soldaten, zerstört ihr Bomben oder absolviert ihr spezielle Herausforderungen, so werdet ihr mit zusätzlichen Erfahrungspunkten belohnt.

Rätsel

Im Laufe des Spiels stellt euch der Titel vor so manches Rätsel. Oft handelt sich es dabei nur um Laserstrahlen, die richtig abgelenkt werden müssen, um eine Tür aufzumachen. Ihr werdet auch zu Passagen kommen, bei denen ihr durch gezieltes Springen einen Schalter erreicht, der euch neue Wege eröffnet. Diese Art von Rätsel fällt allerdings zu leicht aus, da euch bei diesen Passagen immer der richtige Weg gezeigt wird.

Präsentation

Bei **Captain America: Super Soldier** hapert es zudem an der Präsentation des Spiels. Während sich das Spiel auf den anderen Heimkonsolen in einem realistischen Grafikstil zeigt, wurde für die Wii ein comichafter Look gewählt. Unabhängig davon ist die Grafik mäßig. Ein weiterer Kritikpunkt ist die Soundgestaltung: Die Hintergrundmusik wird auf Dauer eintönig und die deutsche Synchronisation ist äußerst schlecht geraten – vor allem bei den Zwischensequenzen, in denen die Sprecher wesentlich schneller als die Spielfiguren reden. Die langweiligen, sich ständig wiederholenden Kommentare der Feinde zehren zusätzlich an den Nerven. ■

Einer gegen alle: Euer Schild und eure Stärke sind in den Kämpfen die erste Wahl.

Schlägerei: Die Kämpfe sind sehr eintönig und werden schnell langweilig.

Während **Captain America: Super Soldier** auf der Wii noch halbwegs akzeptabel ist, trifft das nicht auf die DS-Version des Titels zu. Einer der großen Kritikpunkte stellt hierbei die Haupthandlung dar, die auf dem DS kaum zur Geltung kommt und stattdessen durch unwichtige Hintergrundinformationen zur Geheimorganisation HYDRA ersetzt wird. Außerdem besteht das Kampfsystem auf dem DS aus simplem Tastendrücken, was schnell eintönig wird und nur durch einige, sehr früh im Spiel auffindbare Spezialaktionen ausgebaut werden kann. Neben den langweiligen Kämpfen fällt auch die Gestaltung des Spiels negativ auf. Eine mäßige Grafik trifft hier auf sich ständig wiederholende Levels. Sounds gibt es nur spärlich und die Synchronisation ist auch nur in Englisch. Versteckte Gegenstände sind kaum vorhanden, lassen sich schnell finden, bieten kaum interessante Zusatzinhalte und regen auch nicht zum mehrmaligen Durchspielen an. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Wii-FB und Nunchuk	
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER

MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	-

WERTUNGEN

PRO

- Spannende Kämpfe
- Motivierendes Upgrade-System
- Einfacher Einstieg

CONTRA

- Langweilige Präsentation
- Rätsel viel zu leicht zu lösen
- Schlechte Synchronsprecher

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	--

MEINUNG • MICHAEL HANISCH

„Leider nur ein gewöhnliches Filmspiel“

Mein Vorurteil › Eigentlich ist Captain America nur ein starker Soldat mit einem Schild, also kein besonderer Charakter. Die Spiele für Wii und DS können außerdem nicht überzeugen.

Wenn man an Captain America denkt, hat man einen Soldaten in einer besonderen Uniform, der allerdings keine speziellen „Superkräfte“ besitzt, vor Augen. Dementsprechend abwechslungsarm sind auch die Spiele. Die Kämpfe sind nur stumpfes Prügeln. Auf dem DS haben das stumpfe Button-Mashing sowie die mäßige Präsentation letztendlich zu einem schlechten Spiel geführt, während die Wii-Version wenigstens ein gutes Kampfsystem, bessere Grafik und geringfügig höhere Soundqualität bietet.

WERTUNGEN

GRAFIK 5

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	--

Genre: Action | **Entwickler:** Electronic Arts | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 14. Juli 2011

HARRY POTTER
UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES – TEIL 2

Text | Henrike Ledig

Kaum im Kino, ziehen Harry und seine treuen Freunde auch auf Nintendos Heim- und Handheld-Konsole in den Kampf gegen Voldemort.

Pünktlich zum Kinostart des letzten Harry-Potter-Films lässt natürlich auch die Spielumsetzung nicht lange auf sich warten: Wo der erste Teil aufhörte, geht der zweite nun los und wirft euch mitten ins Geschehen. Voldemort krallt sich den Elderstab aus dem Grab von Albus Dumbledore, um damit unbesiegbar zu werden. Denn der Legende nach kann der Träger des Elderstabs im Kampf nicht fallen. Das kommt dem Fiesling mit dem Reptiliengesicht bei seinem Plan, sämtliche Muggel zu unterjochen, natürlich sehr gelegen. Ihr habt die letzten Zeilen kein Wort verstanden? Dann blättert am besten schnell weiter, denn dann ist die neueste Harry-Potter-Umsetzung absolut nichts für euch. Wer die Bücher nicht gelesen hat, wird weder dem jüngsten Film noch der jüngsten Filmversoftung auch nur einen Moment folgen können. Kenner dürfen beruhigt weiterlesen. Um Voldemorts Pläne zu verhindern, müssen Harry, Ron und Hermine die letzten vier Horkruxe zerstören. Deswegen begeben sie sich über Gringotts nach Hogsmeade und schließlich nach Hogwarts, wo sich die Ereignisse überschlagen und sich sämtliche Schüler schon bald in einem epischen Kampf auf Leben und Tod befinden.

✪ Simples Kampfsystem

Nun gilt es, sich durch eben genannte Schauplätze in Third-Person-Shooter-Perspektive zu kämpfen, denn Voldemorts Gefolgsleute, die gefürchteten Todesser, wollen Harry ans Leder! Zum Glück habt ihr euren Zauberstab, mit dem ihr über das Steuerkreuz einen bestimmten Zauber auswählt und diesen dann durch das Drücken von B auf euren Gegner wirkt, was Letzteren von den Socken hauen sollte. Das klingt in der Theorie gut und funktioniert auch in der Praxis. Unserem Gefühl nach ist die Kameraführung sogar noch etwas präziser und leichter zu handhaben als im ersten Teil. Nur sobald man mehr als vier Zauber freigeschaltet hat, verkommt ein Kampf schon mal zum reinen Button-Mashing, da es an den Auswahlmöglichkeiten

Nicht nur Harry ist spielbar: Hier bietet McGonagall Snape die Stirn.

Der Ukrainische Eisenbauch ist eindrucksvoll, aber einfach zu besiegen.

über die Knöpfe der Wii-Fernbedienung deutlich hapert.

⊕⊖ Technik

Die Umgebungen, durch die ihr Harry und seine Begleiter lotst, gestalten sich abwechslungsreich und sehen auf der Wii für deren Verhältnisse auch ganz gut aus. Natürlich kann man selbst in Zwischensequenzen die einzelnen Pixel einer Haarpracht zählen, trotzdem hat man hier schon Schlechteres gesehen. Eine grafische Katastrophe stellt die DS-Version dar: Verwaschene Texturen, verpixelte Standbilder und Zwischensequenzen sowie das völlige Fehlen einer Sprachausgabe trüben den Spielspaß für unterwegs.

Greifer lauern zwar überall und gehen bei Sichtweite in den Kampfmodus über, eine Bedrohung stellen sie aber nicht dar.

Auf dem DS müsst ihr die Zauber mit dem Stylus nachfahren. Das erinnert an die ersten Ableger für den PC.

⊕ Rätseln oder Action?

Bei den Versionen für Wii und DS handelt es sich um gänzlich unterschiedliche Spielkonzepte: Während ihr euch in der Wii-Version vor allem durch eine horrende Anzahl an Gegner kämpft, liegt die Gewichtung der DS-Fassung deutlich mehr auf dem Lösen von Rätseln. Dabei handelt es sich aber hauptsächlich um typische „Bringe Gegenstand X auf Position Y"-Knobeleien, die sich ohne großes Kopfzerbrechen lösen lassen. Zwar finden auf der tragbaren Konsole hin und wieder ein paar Kämpfe statt, allerdings entpuppt sich die Steuerung schnell als extrem unpräzise, sobald ihr mehr als vier Gegnern gegenübersteht.

⊖ Keine Nebenaufgaben

Beide Fassungen haben eins gemein: Abseits vom Hauptweg gibt es nicht viel zu sehen. In jedem Kapitel sind lediglich Sammelgegenstände versteckt, mit denen ihr Bonusmaterial freischaltet. Kenner der Serie werden die vielen Nebenquests der ersten drei Teile und eine frei erkundbare Spielwelt wieder mal vermissen. So hält sich auch die Spielzeit mit knapp sechs Stunden in Grenzen. Aus diesem Grund wird es sich nur für die wenigsten lohnen, tatsächlich 40 bzw. 50 Euro für das neue Harry-Potter-Spiel auszugeben. ■

Zumindest auf der Wii ist die Grafik ansehnlich. Eine der Kampfkulissen: Hogsmeade.

INFOS ZUM SPIEL (Wii)

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p, 16:9
AUDIO	Dolby Pro Logic 2
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAX. SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAX. SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN (Wii)

PRO

- ⊕ Schöne Grafik
- ⊕ Passende Musikauswahl
- ⊕ Original-Synchronsprecher

CONTRA

- ⊖ Kurze Spielzeit
- ⊖ Eintöniges Spielprinzip

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
69	69

MEINUNG • HENRIKE LEDIG

„Eine anständige Filmversoftung"

Mein Vorurteil › Die letzten Harry-Potter-Filmversoftungen waren grottig, wie sollte es jetzt anders sein?

Als Harry-Potter-Fan der ersten Stunde war ich von den letzten Umsetzungen für Konsole oder PC immer enttäuscht. So sehr, dass ich eine generelle Abneigung gegen diesen „Das Spiel zum Film"-Charakter entwickelt habe. Seltsamerweise hat mir **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 2** jedoch ganz gut gefallen. Klar, die Story ist bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt worden, aber es macht Spaß, Todesser und Greifer nach bester Shooter-Manier wegzuballern, Verzeihung, „k. o. zu zaubern". Die vielen Nebenmissionen und die frei begehbare Welt der ersten drei Teile fehlen mir aber nach wie vor.

INFOS ZUM SPIEL (DS)

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Steuerkreuz
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN (DS)

PRO

- ⊕ Gute Rätsel
- ⊕ Netter Mehrspielermodus

CONTRA

- ⊖ Grafischer Totalausfall
- ⊖ Ungenaue Steuerung
- ⊖ Insgesamt eher unspektakulär

GRAFIK 4

SOUND 6

STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
63	63

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Wii-FB, Nunchuk	
VIDEO	576i
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG THOMAS EDER

„Eine gute Flippersimulation – zumindest für Pinball-Fans!“

Mein Vorurteil ▸ Flipper haben ihren Reiz verloren – auch virtuell!

Mit der cooleren Tischauswahl gefällt mir die Williams-Sammlung noch besser als die Gottlieb-Klassiker, die bereits vor Jahren für die Wii erschienen. Und trotzdem glaube ich, dass jüngere Spieler, die nicht mit den bunten, lauten Kästen aufgewachsen sind, nicht besonders viel mit den Flippern anfangen können.

WERTUNGEN

PRO

- Sehr detailverliebt
- Tolle Physik
- Großer Umfang
- Schöne Tischauswahl

CONTRA

- Einige gute Flipper fehlen
- Keine Online-Features

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	82

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** System 3 | **Hersteller:** Koch Media | **Termin:** 5. Juli 2011

WILLIAMS PINBALL CLASSICS

Text | Thomas Eder

Besser spät als nie: Nach Jahren schafft es die Flippersammlung endlich über den großen Teich.

Unter dem Titel **Pinball Hall of Fame: The Williams Collection** wurde dieses Spiel bereits im Februar 2008 in den USA veröffentlicht und heimste dort überwiegend gute Wertungen der Fachpresse ein. Jetzt erscheint die Sammlung von zehn Flipperautomaten des Herstellers Williams endlich auch bei uns.

⊖ Lokales Vergnügen

Die Spielmodi sind schnell erklärt: Ihr spielt gegen Credits am Tisch eurer Wahl und löst Aufgaben, um weitere Credits zu verdienen. Oder ihr müsst in einer sogenannten Tour an vorgegebenen Tischen bestimmte Punktzahlen erreichen. Obendrein bietet das Spiel einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler – auf Online-Matches und Internet-Ranglisten müssen Wii-Spieler verzichten.

⊕ Detailverliebt

Nachdem der Vorgänger **Gottlieb Pinball Classics** zwar ebenfalls viele, allerdings sehr angestaubte und teilweise auch langweilige Tische bot, wirkt die Williams-Flipper-Sammlung etwas zeitgemäßer. Besonders eine Runde an den Automaten Space Shuttle, Whirlwind und Fun House macht heute noch viel Spaß!

Die virtuellen Tische sind den Originalen bis ins Detail nachempfunden und lassen sich dank der glaubhaften Physik der Kugel auch so spielen. Für ein gutes Spielhallen-Feeling sorgen die Aufmachung sowie die Steuerung. So steht eine Perspektive zur Auswahl, in der ihr den Automaten so seht, als würdet ihr direkt davorstehen – auf Wunsch sogar inklusive Spiegelungen auf dem Glas des Flippers! Gespielt wird mit der Wii-FB und dem Nunchuk: Mit dem B- und dem Z-Tripper bewegt ihr die Flipper-Hebel, mit dem A-Button bringt ihr die Kugel ins Spiel und durch Schütteln könnt ihr am Tisch rütteln. Die Liebe der Entwickler zum Detail zeigt sich darin, dass der Lautsprecher der Wii-FB zum Einsatz kommt. Für alle Pinball-Fans finden sich zu jedem Tisch Hintergrundinformationen sowie Tipps auf der Spieledisc.

Doch das Spiel hat auch einen Haken: Wer sich nicht für reale Flipperautomaten begeistern kann oder womöglich noch nie daran gespielt hat, den wird der Charme dieses Spiels kaltlassen. Wer hingegen gerne mit seinem Kleingeld die mittlerweile selten gewordenen Flipper gefüttert hat, wird einige schöne Stunden voller Nostalgie und Erinnerungen mit dieser Sammlung verbringen! ■

Arcade: In der Spielhalle sucht ihr euch die Tische aus.

Space Shuttle: Dieser Klassiker von 1984 rockt noch heute!

In bester Wimmelbild-Tradition gilt es wieder, unzählige Gegenstände ausfindig zu machen – gute Augen sind also von Vorteil.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Big Fish Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 9. Sept. 2011

MYSTERY CASE FILES DER FALL MALGRAVE

Text | Henrike Ledig

Freunde der gepflegten Rätselei, aufgemerkt: Ein neuer Fall für die Mystery Case Files steht an.

In der Detektei der Mystery Case Files geht eines Tages ein Päckchen ein. Sein Inhalt: ein Kassettenrekorder mit einer Sprachaufnahme. Winston Malgrave, seines Zeichens Kurator und letzter Bewohner der nach ihm benannten, kleinen Insel, bittet euch um Hilfe. Er beauftragt euch, einen Detektiv von Weltruhm, auf seine Insel zu kommen, um einem ominösen Phänomen auf den Grund zu gehen. Malgrave behauptet, die „Entdeckung des Jahrhunderts" in Form von rosafarbenem Staub gemacht zu haben, der angeblich ein Heilmittel gegen jede Art von Krankheit darstellt. Er bittet euch, mehr von dem mysteriösen Puder ausfindig zu machen, denn nur mit dessen Hilfe lässt sich seine geliebte Frau Sarah retten. In der Rolle des Meisterdetektivs müsst ihr nun eure ganze Beobachtungsgabe aufwenden, um auf Malgrave Island verborgene Gegenstände zu finden, die für die Lösung des Falles wichtig sind.

Allerlei Logikrätsel laden zum Knobeln ein und lassen euer Hirn qualmen.

⊕ Rätselvielfalt

Die Rätsel reichen dabei von schlichten Wimmelbildern, auf denen ihr Listen mit zu findenden Gegenständen abarbeiten müsst, über Kombinationsbis zu Logikrätseln. Während sich der Schwierigkeitsgrad der Suchbilder in Grenzen hält und nur die vagen Beschreibungen der Gegenstände ein schnelles „Durchklicken" verhindern, fordern die anderen Rätsel ganz schön euer Gehirnschmalz. Außerdem sind ein gutes Erinnerungsvermögen und ein waches Auge gefragt, denn um dem Geheimnis der vernachlässigten Insel auf die Spur zu kommen, gilt es, verstreute Gegenstände einzusammeln: Teddybären, Taschenuhren, Fotos und Postkarten sammeln sich mit der Zeit in eurem Notizbuch an und informieren euch nach und nach über die dramatische Vergangenheit der Insel und ihrer Bewohner.

⊕ Mehrspielermöglichkeit

Zur durchweg spannenden Handlung gesellt sich ein grandioses Setting: In der Ego-Perspektive streift ihr durch die Landschaften des kleinen Eilands, die anfangs sehr idyllisch anmuten, sich im Verlauf des Spiels aber immer unheimlicher gestalten. Ganz allein müsst ihr Malgrave Island allerdings nicht erkunden: Auch das Knobeln im Mehrspielermodus ist erlaubt. Mit bis zu drei weiteren Spielern lassen sich die ansonsten recht langweiligen Wimmelbilder viel unterhaltsamer lösen. Da acht Augen bekanntlich mehr sehen als zwei, geht euch so kein Körnchen des rosafarbenen Puders durch die Lappen, was euren mysteriösen Auftraggeber sicherlich sehr erfreuen wird. Ob es sich bei dem Staub, der die ganze Insel bedeckt, wirklich um ein Allheilmittel handelt …? ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAX. SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAX. SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG HENRIKE LEDIG

„Klasse Knobel-Kost für die kleinen, grauen Zellen"

Mein Vorurteil ▸ Schon wieder ein Wimmelbild-Spiel? Es reicht!

Natürlich richtet sich **Der Fall Malgrave** nicht an Hardcore-Zocker. Rätselfreunde, die es gerne etwas ruhiger angehen und Wert auf eine spannende Story legen, werden aber gut bedient. Die unterschiedlichen Kopfnüsse tun dem Spielkonzept gut und lassen nicht so schnell Langeweile aufkommen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Interessante Story
- ⊕ Stimmige Atmosphäre
- ⊕ Abwechslungsreiche Rätsel

CONTRA

- ⊖ Wimmelbilder wiederholen sich
- ⊖ Geringe Spielzeit
- ⊖ Großer Bildschirm nötig

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	73

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 15. Juli 2011

DREAMTRIGGER 3D

Text | Thomas Eder

Der lang ersehnte Hit im 3DS-Puzzle-Genre?

Es gibt Spiele, die einen in den Wahnsinn treiben – entweder weil sie spielerisch schlecht, unfair oder zu schwer sind oder weil man sie anfangs einfach nicht kapiert. Der Shooter-Puzzler-Mix **DreamTrigger** ist ein solches Game, doch woran liegt's genau? Ist vielleicht nur die Einstiegshürde etwas hoch, sodass man erst mit ausreichend Geduld richtig Spaß mit diesem Puzzler haben kann?

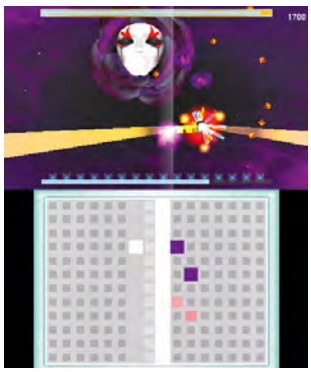
⛔ Anfang mit Schrecken

Beim ersten Start wird die Spielmechanik erläutert: Auf dem oberen Bildschirm steuert ihr euer Raumschiff, der untere dient als Sonar, das Gegner als Pixel anzeigt. Diese müssen dann berührt werden, damit die Gegner auf dem eigentlichen Spielschirm oben sichtbar und zerstörbar werden. Solange ihr mit eurem Raumschiff ballert, seid ihr unverwundbar – hierfür benötigt ihr allerdings auch Energie, die zerstörte Gegner hinterlassen. Klingt jetzt nicht übermäßig komplex, spielt sich aber so. Die ersten Anläufe dauern kaum länger als eine halbe Minute, kleine Erfolge stellen sich erst nach zig Anläufen ein. Spätestens wenn man den ersten Bosskampf – und davon gibt es viele – geschafft hat, sorgt das Erfolgserlebnis für Motivation zum Weiterspielen.

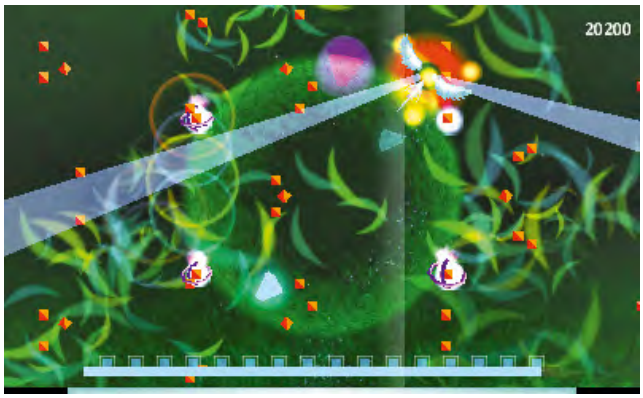
✚ Stilvoll inszeniert

Während das Gameplay in der Redaktion für einige Diskussionen sorgte, war man sich bei der Technik schnell einig: Die effektreiche Darstellung ist zwar einfach, wirkt in Verbindung mit den Elektro-Musikstücken und coolen Soundeffekten aber sehr stilvoll und stimmig. Die 3D-Fähigkeit des 3DS kommt hierbei stark zum Tragen, was die Augen auf Dauer ein wenig anstrengen kann – vor allem wenn man wegen der Action auf dem Bildschirm kaum zu blinzeln wagt. Gegen einen menschlichen Mitspieler kommt ebenfalls Laune auf, doch wären ein Online-Modus oder zumindest Ranglisten sehr wünschenswert gewesen.

Freunde der Puzzler **Rez, Every Extend Extra** und **Lumines** dürften an **DreamTrigger** Gefallen finden – sofern sie bereit sind, den anfänglichen Frust beim Spielen in Kauf zu nehmen. Daher bewusst an dieser Stelle eine der beliebtesten Spielemagazin-Floskeln: „Genrefans spielen Probe!" Der Rest schont seine Nerven. ■



Sonar: Mithilfe des unteren Bildschirms macht ihr die Gegner oben sichtbar.



Abgefahren: Die Optik und der Sound des Spiels sind sehr stilvoll umgesetzt.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	- /Englisch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Circle-Pad, Touchpen, Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG THOMAS EDER

„Für anfänglichen Frust wird man halbwegs entschädigt!"

Mein Vorurteil ▸ Yeah, endlich ein richtig stylisher Puzzler in 3D!

Nach den ersten Spielminuten war ich kurz davor, das Spiel mitsamt 3DS durch die Redaktion zu feuern. Doch trotz allem Frust ließ mich der Gedanke nicht los, dass sich hinter diesem Puzzler ein gutes Spiel verbirgt. Ich hatte recht: Irgendwann platzte endlich der Knoten, ich hatte den ersten (!) Level geschafft und fortan meinen Spaß!

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Interessantes Gameplay
- ✚ Stilvolle Aufmachung

CONTRA

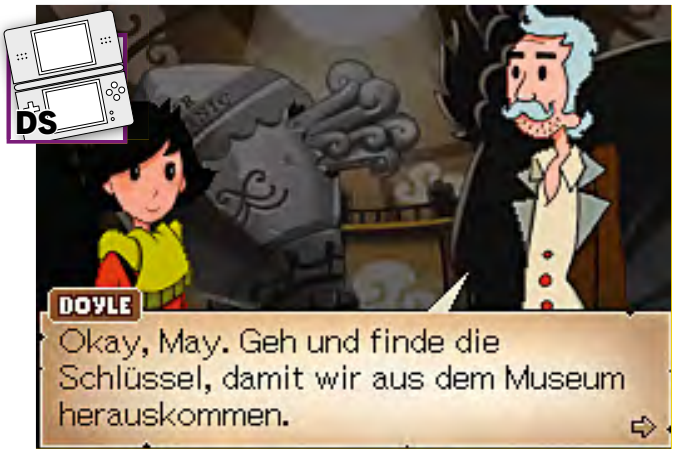
- ⛔ Sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- ⛔ Anfangs frustrierend
- ⛔ Lange Eingewöhnungszeit
- ⛔ Keine Online-Features

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	70



Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** V5Play | **Hersteller:** Rondomedia | **Termin:** 29. Juli 2011

DAS GEHEIMNIS VON DRAGONVILLE – MAY'S MYSTERY

Text | Sebastian von Harsdorf

Guter Layton-Klon? Oder doch nur ein billiger Abklatsch?

Der Hersteller Rondomedia ist vor allem für seine Wimmelbildspiele bekannt. Nun versucht das Unternehmen, ein Geschicklichkeitsspiel à la **Professor Layton** herauszubringen.

⊕ Unterschiedliche Aufgaben

Euch erwarten Schieberätsel, bunte Wimmelbilder und verschiedene Rhythmusspiele. Durch erfolgreiches Abschließen dieser Spiele gewinnt ihr Hinweispunkte. Diese erweisen sich dann als nützlich, wenn ihr bei harten Rätselbrocken nicht weiterkommt. Das Spiel ermöglicht es, Rätsel komplett zu überspringen. Prinzipiell lässt sich das Abenteuer also ohne das Lösen eines einzigen Rätsels durchspielen. Ob das jedoch der Sinn der Sache ist?

⊖ Dämliche Geschichte

Zur Handlung: Die pfiffige May und ihr etwas linkischer, kleiner Bruder Tery stammen aus der Stadt Balloonville. Bei einem Ausflug gerät ihr Heißluftballon in ein Unwetter und stürzt vor den Toren der Stadt Dragonville ab. Als May aus der Bewusstlosigkeit erwacht, ist ihr Bruder verschwunden, nur eine Nachricht hat er zurückgelassen: Er wolle in Dragonville nach Hilfe suchen gehen, damit sie beide wieder nach Hause kommen. Deshalb begibt sich May in die mysteriöse Stadt Dragonville. Schnell bemerkt sie, dass in der Stadt nicht alles mit rechten Dingen zugeht: Die Einwohner verhalten sich merkwürdig, überall verlaufen riesige Rohre und es scheint keine Kinder zu geben. May stößt auf den Exbürgermeister Doyle, der ihr bei der Suche nach Tery helfen will. Er verrät May, dass der amtierende Bürgermeister Uter, der im Geheimen ominöse Experimente betreibt, am Zustand der Stadt schuld sei. Was am Anfang recht spannend klingt, driftet bald in eine seelenlos erzählte Geschichte ab. Den Höhepunkt bildet das an Dämlichkeit fast nicht zu überbietende Ende, das wir euch hier natürlich nicht verraten wollen.

⊖ Eintönig und ungenau

Anfangs noch überraschend gut, wiederholen sich die Rätsel ständig in veränderter Form. Die Schwierigkeit einiger Rätsel zeichnet sich durch die ungenaue Aufgabenstellung aus. Hier hilft nur raten und auf das Beste hoffen. Zusätzlich ärgert die ungenaue Touchpen-Steuerung. Oftmals könnt ihr eine Aufgabe nur deshalb nicht erfüllen, weil ihr durch den Touchpen versehentlich eine falsche Eingabe getätigt habt. Auf die mitgelieferten Hinweise ist ebenfalls kein Verlass. Ratschläge wie „Lies dir die Aufgabenstellung noch einmal genau durch" helfen nicht weiter. Durch diese Fehler sorgt das Spiel oftmals für Frust und ist damit in vielen Bereichen definitiv verbesserungswürdig. Letztlich kann **Das Geheimnis von Dragonville** nicht einmal im Ansatz mit der genialen **Professor Layton**-Serie von Level-5 mithalten. ■

Durch das Lösen von Minispielen könnt ihr weitere Hinweise freischalten, wenn ihr mal nicht weiterkommt. Doch ob dies bei einem Schieberätsel so sinnvoll ist?

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG CHRISTOPH KRAUS

„Layton bleibt unerreicht – daran gibt's nix zu rütteln!"

Mein Vorurteil ▸ Gut geklaut ist besser als schlecht selbst gemacht.

Jedem, der schon einmal einen **Professor Layton**-Teil in der Hand hatte, werden das geklonte Menü und die kopierte Steuerung sofort auffallen. Dennoch hat mich **Das Geheimnis von Dragonville** anfangs mit ein paar Rätseln positiv überrascht. Jedoch verflog die Freude sehr schnell, als sich die Rätsel wiederholten.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Über 270 Rätsel
- ⊕ Hochwertige Sprachausgabe

CONTRA

- ⊖ Ungenaue Touchpen-Steuerung
- ⊖ Sich wiederholende Rätsel
- ⊖ Schlechte Schrifterkennung

GRAFIK 6

SOUND 5

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
62	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

Sommerloch: Von den in der vorherigen N-ZONE getesteten Wii-Spielen gelang keinem Titel der Sprung in die N-ZONE-Bestenlisten.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Metroid: Other M** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
5		**Der Schattenläufer und die Rätsel des …** Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

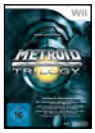
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends** Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**Call of Duty: Black Ops** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Conduit 2** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
5		**GoldenEye 007** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party Deluxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**Donkey Kong Country Returns** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
5		**de Blob 2** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
5		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2011** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA Tour 12 – Masters** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**FIFA 11** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %

Und wieder nichts Neues: In den DS-Bestenlisten gab's erneut keine Neueinsteiger.

ACTION

1 **GTA: Chinatown Wars**
Hersteller: Rockstar Games
Spielspaß: 93 %
Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!

2 **Worms 2: Open Warfare**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %

3 **Space Invaders Extreme**
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %

ACTION-ADVENTURE

1 **Okamiden**
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 91 %
Capcoms Meisterwerk löst Link von der Spitze der Action-Adventures ab.

2 **The Legend of Zelda: Spirit Tracks**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3 **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

ADVENTURE

1 **Last Window: Das …**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %
Lange Spielzeit, hoher Textanteil: ein ganz klarer Fall für Leseratten!

2 **Phoenix Wright: Ace Attorney**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **Hotel Dusk: Room 215**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1 **Bleach: Dark Souls**
Hersteller: Sega
Spielspaß: 84 %
Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!

2 **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %

3 **Naruto: Ninja Destiny**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %

EGO-SHOOTER

1 **Metroid Prime: Hunters**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.

2 **Dementium II**
Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %

3 **Call of Duty: World at War (dt.)**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %

GESCHICKLICHKEIT

1 **Bomberman 2**
Hersteller: Konami
Spielspaß: 92 %
Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!

2 **Professor Layton und die verlorene Zukunft**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3 **Professor Layton u. die Schatulle der Pandora**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1 **New Super Mario Bros.**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!

2 **Kirby: Power Paintbrush**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3 **Yoshi's Island DS**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %

MUSIKSPIEL

1 **Guitar Hero On Tour**
Hersteller: Activision
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!

2 **Guitar Hero On Tour: Decades**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %

3 **Guitar Hero: Modern Hits**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

ROLLENSPIEL

1 **Pokémon Schwarz/Weiß**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 93 %
Schwarz/Weiß ist derzeit das beste Rollenspiel für den Nintendo DS!

2 **Pokémon HeartGold/SoulSilver**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3 **Pokémon Platin**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 **Advance Wars: Dark Conflict**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!

2 **42 Spieleklassiker**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3 **Advance Wars: Dual Strike**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

RENNSPIEL

1 **Mario Kart DS**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!

2 **Sonic & Sega All-Stars Racing**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3 **Race Driver: GRID**
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %

SPORTSPIEL

1 **Mario & Sonic bei den …**
Hersteller: Sega
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!

2 **New International Track & Field**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

3 **Mario Slam Basketball**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %

3DS-Software im Überblick: Die 20 besten bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für Nintendos 3D-Handheld.

1 **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

2 **Super Street Fighter IV 3D-Edition**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 88 %

3 **Pro Evolution Soccer 2011**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 85 %

4 **Dead or Alive Dimensions**
Hersteller: Tecmo Koei | Spielspaß: 85 %

5 **Star Fox 64 3D**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

6 **Nintendogs + Cats**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

7 **Ridge Racer 3D**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

8 **Super Monkey Ball 3D**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 78 %

9 **Resident Evil: Mercenaries**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 78 %

10 **Pilotwings Resort**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

11 **Lego Star Wars III: The Clone Wars**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 77 %

12 **Lego Pirates of the Caribbean**
Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 77 %

13 **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 77 %

14 **Die Sims 3**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 72 %

15 **Tom Clancy's Splinter Cell 3D**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %

16 **Asphalt 3D**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %

17 **Steel Diver**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

18 **Naruto Shippuden 3**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 70 %

19 **Puzzle Bobble Universe**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 70 %

20 **DreamTrigger 3D**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 70 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 Wii PLAY: MOTION

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 80%

Nintendos Casual-Spiele-Sammlung ist derzeit das meistverkaufte Wii-Spiel.

2	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
3	Wii PARTY	Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 80%
4	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
5	ZUMBA FITNESS	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: –
6	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
7	ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/09 Spielspaß: 87%
8	Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
9	DIE SIMS 3	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 58%
10	RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 86%

TOP 10 LESER (Wii)

1 SUPER MARIO GALAXY 2

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/10
Spielspaß: 96%

Die Lesercharts zeigen es: Es fehlt derzeit an hochwertigen Neuerscheinungen für die Wii!

2	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
3	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
4	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
5	SUPER SMASH BROS. BRAWL	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
6	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%
7	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
8	LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN	Entwickler: TT Games Hersteller: Disney interactive	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 82%
9	MONSTER HUNTER TRI	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
10	METROID: OTHER M	Entwickler: Team Ninja Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 MARIO KART Wii

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/09
Spielspaß: 94%

Mario Kart Wii ist auch in diesem Monat das Spiel, das die Redaktion am meisten zockt!

2	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85%
3	MARIO STRIKERS CHARGED	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/07 Spielspaß: 86%
4	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
5	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
6	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
7	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
8	WILLIAMS PINBALL CLASSIC COLLECTION	Entwickler: System3 Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 83%
9	CONDUIT 2	Entwickler: High Voltage Softw. Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%
10	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 POKÉMON: WEISSE EDITION

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/11
Spielspaß: 93%

Die Pokémon verdrängen All-Star Link von der Spitze der Verkaufscharts.

2	POKÉMON SCHWARZE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93%
3	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 77%
7	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 77%
8	DIE SIMS 3	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 58%
9	MARIO VS. DONKEY KONG 3: AUFRUHR IM MINILAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 82%
10	CARS 2	Entwickler: Disney Interactive Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 72%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)

Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 90%

Link erstürmt die Spitze der N-ZONE-Lesercharts für den DS und 3DS.

2	POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 93%
3	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/11 Spielspaß: 87%
5	RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 77%
6	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 88%
8	OKAMIDEN	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 91%
9	PILOTWINGS RESORT (3DS)	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 77%
10	LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 77%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 STAR FOX 64 3D (3DS)

Entwickler: Q-Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 09/11
Spielspaß: 84%

Star Fox für den 3DS ist das derzeit angesagteste Spiel in der Redaktion!

2	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
3	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 77%
6	DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/11 Spielspaß: 87%
7	SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 88%
8	DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS (3DS)	Entwickler: Tecmo Koei Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/11 Spielspaß: 85%
9	POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 93%
10	PILOTWINGS RESORT (3DS)	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 77%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Der neue Spielehit ab sofort auf www.gratisonlinespielen.de!

RAGE OF STORMS

NEU!

KOSTENLOS!

SPIELE

„RAGE OF STORMS“

JETZT KOSTENLOS AUF

www.gratisonlinespielen.de

EUER EINKAUFSFÜHRER FÜR 3DS VIRTUAL CONSOLE & DSiWARE

Text | Christoph Kraus

Was zockt man, wenn sämtliche Nintendo-DS- und -3DS-Games durchgespielt sind? Hier verraten wir es euch.

AUSGEWÄHLTE DSiWARE-SPIELE

Ob **Flipnote Studio**, **Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland!** oder **Dark Void Zero**: Für nahezu jeden Geschmack bieten der DSiWare-Shop (beim Nintendo DSi) und der eShop (beim Nintendo 3DS) ein erfreulich hochwertiges Software-Angebot.

FLIPNOTE STUDIO

Es ist schade, dass es dieses charmante Kreativitätsprogramm ausschließlich im DSiWare-Shop gibt, nicht aber im eShop. 3D-Zocker kommen also nicht in den Genuss dieser Software. Der Grund dafür dürfte wohl sein, dass Nintendo eine eigene Version für die neue 3D-Konsole in Auftrag gegeben hat. Wer allerdings noch einen DSi besitzt, kommt ums Herunterladen von **Flipnote Studio** nicht herum – auch deshalb, weil das Programm gratis angeboten wird. Darin erstellt man Kurzfilme wie bei einem Daumenkino. Seite für Seite lassen sich Skizzen erstellen, Animationen hinzufügen und Geräusche aufnehmen – und das in Rekordzeit, wohlgemerkt. Probiert es ruhig mal aus!

WERTUNG: NICHT IN DER N-ZONE GETESTET

MARIO VS. DONKEY KONG: DIE RÜCKKEHR DER MINI-MARIOS!

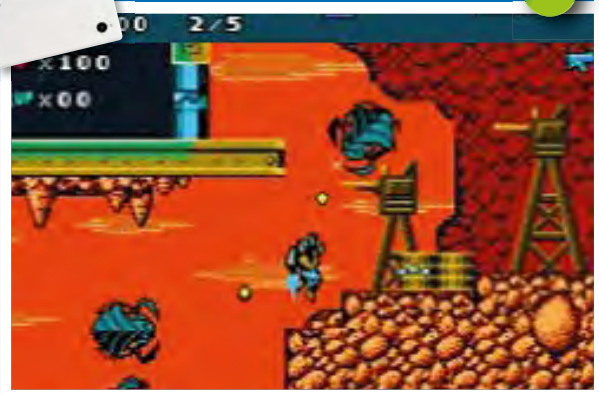
Dieser Acht-Euro-Download könnte nach Meinung der Redaktion glatt als Vollpreistitel durchgehen. Er bietet dasselbe vertrackte Spielprinzip, das auch die Vorgänger der Strategiespielserie **Mario vs. Donkey Kong** auszeichnet. Mit seinen sechs Welten, die jeweils in zehn Levels untergliedert sind, ist der DSiWare-Hit auch enorm umfangreich. Die Aufgabe ist es, Aufziehroboter (die wie Mini-Marios aussehen) so ins Ziel zu lotsen, dass sie nicht an Barrieren hängen bleiben oder von Gegnern erfasst werden. Was sich leicht anhört, entpuppt sich schon bald als große spielerische Herausforderung. Angesichts des günstigen Preises könnt ihr damit nichts verkehrt machen.

WERTUNG: 8 VON 10

DARK VOID ZERO

Gerüchten zufolge gab der Hersteller Capcom in den Achtzigern ein Spiel in Auftrag, musste die Programmierung jedoch aufgrund technischer Hürden einstellen und brachte ebendieses Spiel jüngst auf dem Nintendo DSi heraus – wohlgemerkt mit Pixelgrafik und Dudelmusik, wie man sie noch von früher kennt. Man könnte auch sagen, dass dies alles nur eine clevere Vermarktungsidee ist, um **Dark Void Zero** interessanter zu machen. Wie auch immer: Das Actionspiel sieht zweifellos so aus, als könnte es wirklich in den Achtzigern entstanden sein, und es spielt sich auch so: Man hüpft und ballert sich durch die Levels, sammelt Objekte ein und absolviert ein richtig gutes Abenteuer! Nur der Umfang ist nicht allzu groß.

WERTUNG: 8 VON 10



Diesen Mist braucht wirklich niemand! | Ein gutes Spiel – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. | Diese Perle muss man gespielt haben!

GEIZ-TIPP #1

Ihr spielt mit dem Gedanken, euch **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** für den Nintendo 3DS herunterzuladen? Vorsicht: Das Spiel bietet auf der 3D-Konsole weniger Umfang als auf dem Game Boy Color. In der Originalfassung lässt sich der Game Boy Printer nutzen, um Bilder auszudrucken. Diese Funktion fehlt in der Virtual-Console-Version.

SHANTAE'S REVENGE

Zugegeben: Dieses Jump & Run ist nicht gerade günstig. Satte 12 Euro verlangt Nintendo für das Herunterladen. Doch wir können euch versichern: **Shantae's Revenge** ist sein Geld wert! Das 2D-Hüpfspiel vereint klassische Action-Adventure-Elemente mit den Vorzügen, die ein actionreiches Jump & Run bietet. So gilt es beispielsweise, Aufträge zu erfüllen, Gegenstände zu finden und die Umgebung nach Geheimnissen abzusuchen. Das Game-Boy-Color-Debüt der Titelheldin kennt indes kaum jemand: Es erschien gegen Ende der Konsolen-Ära in einer verschwindend geringen Auflage und ist heutzutage extrem wertvoll.

WERTUNG: 9 VON 10

EARTHWORM JIM

Auf dem Super Nintendo avancierte **Earthworm Jim**, ein schräger Regenwurm, der allerhand Schabernack im Kopf hat, zu einer wahren Kultfigur. Doch nach dem qualitativ durchwachsenen Nintendo-64-Abenteuer **Earthworm Jim 64** hat man vom Würmchen nicht mehr allzu viel gehört. Beim DSiWare-Ableger, der für fünf Euro im Shop verfügbar ist, handelt es sich übrigens um eine weitgehend originalgetreue Umsetzung des Super-Nintendo-Originals. Erweitert wurde das Jump & Run um eine Kamerafunktion, mit deren Hilfe das Gesicht des Spielers an manchen Stellen gezeigt wird. Ein zweifellos nettes, aber spielerisch nutzloses Extra!

WERTUNG: 8 VON 10

BIRD AND BOMBS

Die einfachsten Spielkonzepte sind immer noch die besten. Das beweist **Bird and Bombs** auf eindrucksvolle Art und Weise. Ziel des Spiels ist es, eine Reihe an Bomben mit gezielten Würfen in die Schlünde herumflatternder Vögel zu schleudern – je weniger Versuche ihr benötigt, umso besser das Punktergebnis! Was in der Theorie sehr simpel klingt, entpuppt sich spätestens nach dem zehnten Level als harte Geduldsprobe. Die Steuerung hätte indes simpler nicht sein können: Um die Geschosse abzufeuern, muss man lediglich per Touchpen den Wurfwinkel bestimmen und dann drauflosballern. Ein großer Spaß!

WERTUNG: 9 VON 10

3D SPACE TANK

Kaum zu glauben: 18 Jahre nach dem Game-Boy-Klassiker **X** – das Spiel hieß tatsächlich so – kam der Nachfolger in den Handel, hierzulande unter dem Titel **3D Space Tank**. Gesteuert wird die Simulation, in der man flugfähige Panzer durch die Levels lenkt, mit dem Touchpen. So bestimmt man die Bewegungsrichtung. Eine beliebige Taste feuert Schüsse ab. Der Clou: Das Spiel sieht so aus, als sei es in den Neunzigern veröffentlicht worden. Retro-Liebhabern raten wir aufgrund der auf alt gemachten Optik dringend zum Download. Alle anderen müssen sich darüber im Klaren sein, dass **3D Space Tank** aussieht wie ein uraltes Actionspiel und sich auch so spielt.

WERTUNG: 8 VON 10

GEIZ-TIPP # 2

Die meisten Virtual-Console-Spiele für den 3DS kosten zwischen 3 und 4 Euro. Nur Game-Boy-Color-Software ist teurer, sie kostet sechs Euro. Doch auf Flohmärkten werden manche Module für deutlich weniger verramscht. Mit den Originalspielen fahrt ihr also oft billiger.

ALLE 3DS-VIRTUAL-CONSOLE-SPIELE

Hier stellen wir alle Virtual-Console-Spiele vor, die zum Zeitpunkt der Recherche für diesen Artikel im eShop verfügbar waren.

DONKEY KONG

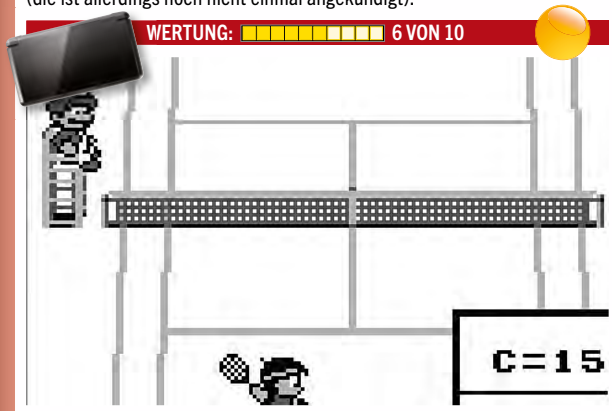
Bei diesem Schwarz-Weiß-Spektakel handelt es sich um eine frühe Variante der Game-Boy-Advance- und Nintendo-DS-Reihe **Mario vs. Donkey Kong**. Ihr steuert Mario durch einen Parcours, der aus Schaltern, Schlüsseln, Gegnern, Aufzügen und Plattformen besteht, und müsst den Weg zum Ausgang des jeweiligen Levels freilegen. 97 Gebiete umfasst **Donkey Kong** insgesamt – somit ist für einen gehörigen Umfang gesorgt. Dabei überzeugt uns vor allem die hohe Qualität der Rätsel: Um viele Räume verlassen zu können, ist eine beträchtliche Menge an Hirnschmalz vonnöten. Unbedingt herunterladen!

WERTUNG: 8 VON 10

TENNIS

Dieses Tennisspiel aus dem Jahr 1989 ist angesichts der Tatsache, dass es schon mehr als 20 Jahre auf dem Buckel hat, gar nicht mal so schlecht. Es gibt verschiedene Schlagtechniken, Mario wacht als Schiedsrichter über den korrekten Spielverlauf und auch die Steuerung geht flott von der Hand. Allerdings ist **Tennis** nicht für jeden Spieler geeignet: Wer sich an der minimalistischen Grafik stört und dem extrem vereinfachten Spielprinzip der Tennissimulation nichts abgewinnen kann, spart sich die Investitionskosten in Höhe von drei Euro lieber für die nächste **Mario Tennis**-Episode (die ist allerdings noch nicht einmal angekündigt).

WERTUNG: 6 VON 10



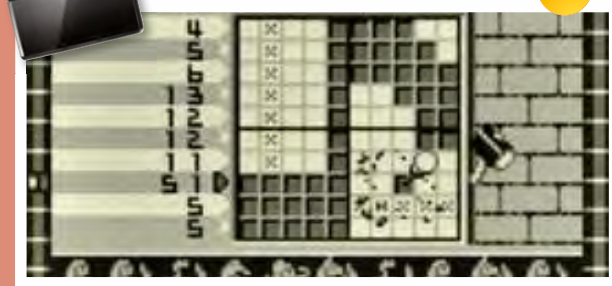
EXTRA-TIPP

Wer die rechte und linke Schultertaste beim Zocken von Virtual-Console-Spielen gedrückt hält und gleichzeitig den Y-Knopf betätigt, bekommt die originalgetreue gelbliche Grafik geboten, die den Game Boy kennzeichnet. Wer „Select“ vor dem Spielstart drückt, schaltet einen Game-Boy-Rahmen hinzu.

MARIO'S PICROSS

Das Knobelspiel, in dem man mit einem Meißel vorgegebene Motive auf dem Bildschirm freilegen muss, kam schon 1995 für den Game Boy heraus. Trotz seines fortgeschrittenen Alters ist das Puzzlespiel immer noch überaus empfehlenswert. Zahlen am Rand geben an, wie viele Felder man in der jeweiligen Spalte oder Zeile wegmeißeln muss. So lässt sich eingrenzen, hinter welchem Kästchen sich ein Teil des Motivs verbirgt – und wohinter nicht. Man muss allerdings dazusagen, dass **Picross DS** und **Picross 3D** in puncto Umfang und Präsentation besser sind.

WERTUNG: 7 VON 10



SUPER MARIO LAND

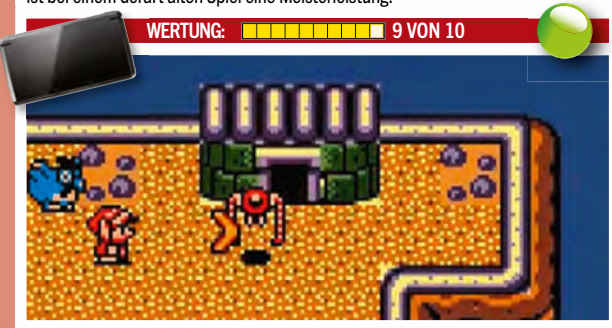
Dieser Jump&Run-Klassiker von 1990 ist zwar nicht allzu umfangreich geraten, denn geübte Spieler sehen nach spätestens einer Stunde den Abspann. Dafür ist **Super Mario Land** das Paradebeispiel dafür, wie man ein 2D-Hüpfspiel auf einer Mobilkonsole inszeniert. Ob Leveldesign, Bosskämpfe oder Abwechslungsreichtum: Dieser Meilenstein beweist, dass Super Mario nicht nur auf dem großen Fernseher gepflegte Unterhaltung ermöglicht. Allerdings könnte es sein, dass **Super Mario Land** Leute, die dem Retro-Charme nichts abgewinnen können, enttäuscht.

WERTUNG: 8 VON 10

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

Ihr habt die 3DS-Neuauflage von **Ocarina of Time** schon durchgezockt? Gut, dann probiert es doch mal mit **Link's Awakening DX**! Das Action-Adventure garantiert immer noch spannende Spielstunden. Wenn man außer Acht lässt, dass die Grafik mittlerweile stark antiquiert wirkt und auch der Sound äußerst blechern klingt, kann man sich auf ein richtig stimmiges Abenteuer freuen. Insbesondere die kräftige Farbdarstellung und die durchdachten Tempel begeistern immer noch. Und das ist bei einem derart alten Spiel eine Meisterleistung!

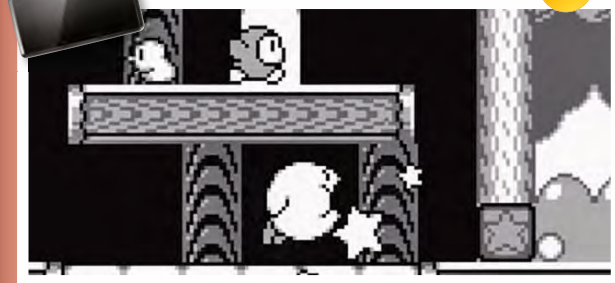
WERTUNG: 9 VON 10



KIRBY'S DREAM LAND

Der rosafarbene Nintendo-Superstar Kirby ist immer noch dick im Geschäft. Das beweisen unter anderem das Jump & Run **Kirby und das magische Garn** und seine kommenden Wii- und DS-Abenteuer. Mit dem Game-Boy-Hüpfer **Kirby's Dream Land** begann einst der große Erfolg des Kult-Knödels. Der Hauptdarsteller kann sich darin aufblasen und wie ein Luftballon durch die Luft schweben. Das ist einerseits klasse inszeniert, allerdings ist die Spielzeit viel zu gering: Geübte Spieler gelangen in maximal einer Dreiviertelstunde zum Abspann.

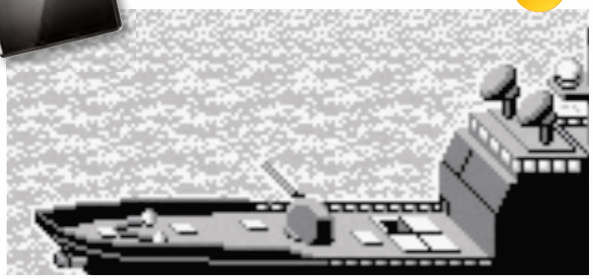
WERTUNG: 8 VON 10



RADAR MISSION

Dieses nostalgische Game-Boy-Spiel bietet zwei Modi: Während „Game A" ein klassisches Schiffeversenken mit Extrafunktionen ist, absolviert ihr in „Game B" Action-Levels. Dort späht ihr mit dem eigenen U-Boot feindliche Schiffe aus und nehmt sie unter Beschuss. Während der zweite Spielmodus schnell langweilig wird, könnt ihr beim klassischen Schiffeversenken einen würdigen Gegner erwarten. Die gegnerische KI ist stark und wird dem einen oder anderen Spieler sogar Frust bereiten, da der Gegner fast immer weiß, wo eure Schiffe sind.

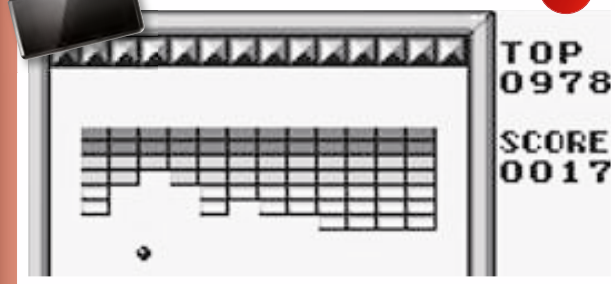
NICHT IN DER N-ZONE GETESTET



ALLEYWAY

Dieser Game-Boy-Titel aus dem Hause Intelligent Systems (bekannt unter anderem durch die Serien **Advance Wars** und **Fire Emblem**) basiert auf dem Spielprinzip von **Breakout**, einem Computerspiel aus dem Jahre 1976: Auf dem unteren Bildschirmrand bewegt man eine kleine Plattform von links nach rechts – mit dem Ziel, einen Ball dort abprallen zu lassen, der dann ein Blockgebilde am oberen Rand zerschlägt. Allerdings ist **Alleway** spielerisch nicht allzu prickelnd geraten. Dazu mangelt es dem Schwarzweiß-Spielchen an Abwechslung und guten Grafikeffekten. Schnarch!

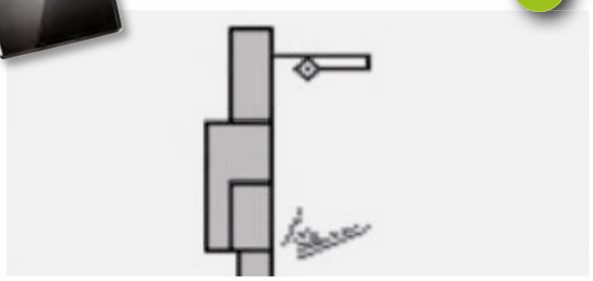
WERTUNG: 2 VON 10



QIX

In diesem Puzzle-Spiel steuert ihr einen kleinen Punkt, der sich am Rand eures Bildschirms befindet. Euer Ziel dabei ist es, einen Großteil der Fläche des Bildschirms mit eurem Punkt einzurahmen – ohne dass die Gegner in dem Rechteck euren Punkt oder die Linie berühren, die ihr gerade zieht. Klingt eigentlich recht simpel, doch wird das Spiel zunehmend schwerer, je größere Teile der Rechteckfläche ihr eingerahmt habt. **Qix** (vom englischen Wort „quick", also „schnell") ist neben **Tetris** eines der grafisch einfachsten Spiele für den Ur-Game-Boy, doch der Suchtfaktor ist auch bei diesem Geschicklichkeitsspiel ungemein hoch.

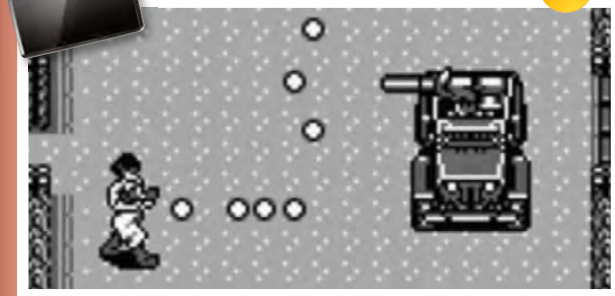
NICHT IN DER N-ZONE GETESTET



FORTIFIED ZONE

Wer auf deftige Schusswechsel steht und mit einem harten Schwierigkeitsgrad zurechtkommt, sollte sich **Fortified Zone** mal ansehen. Darin steuert ihr Mizuki Makimura und seine Freundin Masato Kanzaki durch die Levels und ballert alles weg, was euch am Weitergehen hindert. Leider scheitert der Action-Titel am zu hohen spielerischen Anspruch. Die ersten Levels lassen sich noch relativ unkompliziert überstehen, doch dann sind viele Abschnitte sehr unfair, sodass man den „Game over"-Bildschirm häufiger erblickt, als einem lieb ist.

WERTUNG: 6 VON 10



DOUBLE DRAGON

Bei **Double Dragon** handelt es sich um einen Arcade-Prügler aus dem Jahre 1987. Das Spiel war damals so beliebt, dass es für viele anderen Konsolen erschien und sogar mehrere Ableger nach sich zog. In der Game-Boy-Version spielt ihr Billy Lee, einen Meister der fernöstlichen Kampfkunst. Nachdem seine Freundin von der kriminellen Bande Black Warriors entführt wurde, muss er jede Menge Gegner verprügeln und seine Angebetete befreien. Ihr könnt auch mit einem Freund zusammen die Reise antreten. Heutzutage gibt es jedoch viel bessere Actionspiele.

NICHT IN DER N-ZONE GETESTET

Diesen Mist braucht wirklich niemand! | Ein gutes Spiel – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. | Diese Perle muss man gespielt haben!

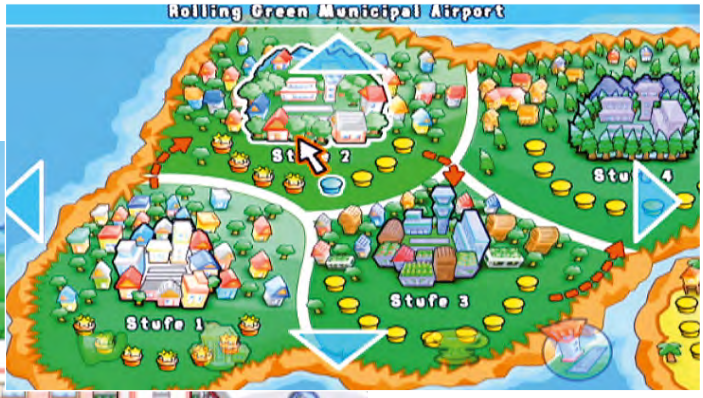
Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text | Henrike Ledig

AIRPORT MANIA: FIRST FLIGHT

Art: WiiWare | **Genre:** Strategie **Entwickler:** Reflexive Entertainment | **Termin:** 16. Juni 2011 | **Preis:** 500 Nintendo Points

War es schon immer euer Traum, einen Flughafen zu managen? Ja? Dann ist dieser Titel etwas für euch!



Das Reisen mit dem Flugzeug zeichnet sich durch verschiedene Widrigkeiten aus: Überbuchungen, Nacktscanner, überteuertes Essen und natürlich verspätete Flüge. Wie könnte es dann anders sein, als dass ein WiiWare-Game über Flugverkehr erst mit einem halben Jahr Verspätung in Deutschland zu haben ist? Das Spielprinzip von **Airport Mania: First Flight** ist genau dasselbe, das es auch schon in den vorhergegangenen Umsetzungen für PC und iPhone war: Ihr seid der Manager eines Flughafens und müsst koordinieren, wie, wann und wo die Flugzeuge landen, habt dafür zu sorgen, dass sie Gepäck ab- und Passagiere einladen, getankt oder repariert werden. Das klingt nach viel Arbeit und gestaltet sich nach den ersten paar Übungslevels auch bald recht anspruchsvoll, denn den größten Umsatz macht ihr nur dann, wenn ihr die Flugzeuge nach den Farben geordnet strategisch verwaltet, was euch Bonusgeld einbringt. Die Steuerung über die Wiimote, mit der ihr über Cursor und Button den Flugzeugen ihre Plätze zuweist, läuft aber flüssig und präzise und ist schnell erlernt. Schon nach wenigen Minuten wird klar: **Airport Mania** hat hohes Suchtpotenzial!

Die putzig gestalteten Flugzeuge wachsen einem schnell ans Herz, das Spielprinzip ist unterhaltsam und ein Auszeichnungssystem sorgt für gehörige Langzeitmotivation. Das ist WiiWare-Spielspaß vom Allerfeinsten – und dazu ausgesprochen günstig: Für umgerechnet 5 Euro bekommt ihr über 70 Levels, die euch über Stunden beschäftigen werden. Einziger Kritikpunkt ist die nervige Dudelmusik, deshalb der Tipp: Macht den Ton aus, die authentischen Flughafengeräusche aus der Wii-Fernbedienung sorgen für ausreichend Flair.

WERTUNG 9 VON 10

Vom kleinen Land-Flughafen bis zum Terminal-Riesen: Euer Weg als Flughafenmanager führt euch durch mehr als 70 Levels.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Tote Hose im Wii-Shop-Kanal!“

Ich denke gern an die Zeit zurück, als ich jeden Freitag voller Spannung ins Wii-Hauptmenü klickte. Ich konnte es kaum erwarten, endlich zu erfahren, welche Klassiker wohl diesmal im Wii-Shop-Kanal angeboten würden. Ob **Lylat Wars**, **Mega Man 4** oder **Bomberman ‘93**: Kaum eine Woche verging, in der ich nicht mindestens ein Virtual-Console-Spiel auf meine Konsole herunterlud. Selbst als einige Zeit später zahlreiche WiiWare-Spiele angeboten wurden, war meine Freude über die Neuerscheinungen anfangs groß. Ich wollte unbedingt **Bit.Trip Runner** zocken, Punkterekorde in **Dr. Mario & Bazillenjagd** aufstellen und meine Freunde in **TV Show King 2** zu heißen Quiz-Duellen herausfordern. Doch diese Zeit der Euphorie ist längst vorbei. Inzwischen haben wir Redakteure allergrößte Mühe, für diese N-ZONE-Rubrik genügend spannende Themen zu finden – Themen, die es wert sind, darüber zu berichten. Falls sich Nintendo nicht irgendwann eines Besseren besinnt, werfe ich vermutlich irgendwann das Handtuch und bummle überhaupt nicht mehr im Wii-Shop-Kanal. Wäre das nicht schade angesichts der vielen Retro-Klassiker, deren Veröffentlichung noch aussteht? Es wird also Zeit für einen Sinneswandel: Bringt endlich wieder Feuer ins Wii-Menü! Heizt dem Virtual-Console-Archiv ein! Und gebt bei WiiWare-Software gehörig Vollgas! Danke schön!

Text | Christoph Kraus, Henrike Ledig

DER Wii-KANAL-CHECK TEIL 1

Sind es die Wii-Kanäle noch wert, dass man sie anklickt? Wir machen den Test!

Metroid-Kanal

Dieser Kanal diente einst als Werbeplattform anlässlich der Veröffentlichung von **Metroid Prime 3: Corruption** und bestand aus einem Schiebepuzzle. Mittlerweile ist der Kanal nicht mehr aktiv und startet nicht einmal mehr, wenn man ihn anklickt. Wer ihn immer noch hat, kann ihn auch genauso gut löschen.

AKTIVITÄT 0 VON 5

Dr. Mario-Demo

Diesen Kanal dürften wohl nur die wenigsten Leute kennen. Er lässt sich nicht separat herunterladen, sondern nur wenn sich vorher ein Freund die WiiWare-Software **Dr. Mario & Bazillenjagd** gekauft hat. Ihr könnt in der Demoversion Mehrspielerduelle bestreiten und in das Spielprinzip hineinschnuppern.

AKTIVITÄT 2 VON 5

Kirby-TV-Kanal

Den jüngsten Kanal, auf dem es immer für begrenzte Zeit die aktuelle **Kirby**-Fernsehsendung zu sehen gibt, haben wir euch ja schon in der letzten Ausgabe vorgestellt. Dieser ist gleichzeitig auch der intakteste der vorgestellten Kanäle: Er wird regelmäßig aktualisiert, es gibt viel zu entdecken und er ist liebevoll gestaltet.

AKTIVITÄT 4 VON 5

Nachrichten- und Wetterkanal

Beim Nachrichten- und Wetterkanal hingegen gibt es kaum etwas zu meckern: Das Wetter und die Nachrichten sind immer auf dem neuesten Stand, beide Kanäle tun also ihre Pflicht – nicht mehr und nicht weniger. Sie sind journalistisch zumeist seriös und geben keinerlei Anlass zu Kritik. Diese Kanäle sind also in jeder Hinsicht sinnvoll und erfüllen ihren Zweck.

AKTIVITÄT 4 VON 5

Glückstagskanal

Vom Glückstagskanal lässt sich leider nichts Positives berichten: Anscheinend wird er von den Wii-Besitzern nur noch sporadisch genutzt, es tut sich nicht mehr viel. Allerdings überrascht uns das auch nicht: Der Kanal war von Anfang an nur als nettes, unspektakuläres Gimmick gedacht, das sich langsam, aber sicher „abgenutzt“ hat. Ein Kanal zum Vergessen!

AKTIVITÄT 2 VON 5

Meinungskanal

Im Meinungskanal herrscht tote Hose. Kaum mehr genutzt, lockt er nur noch einen Bruchteil der Nutzer vor den Bildschirm. Ähnlich wie beim Glückstagskanal verständlich, denn nach viereinhalb Jahren Wii kann man bessere Dinge mit seiner Heimkonsole anstellen, als an größtenteils uninteressanten Statistiken mitzuwirken. Oder interessiert euch, ob die Wii-Fans Schwarz oder Weiß bevorzugen?

AKTIVITÄT 1 VON 5

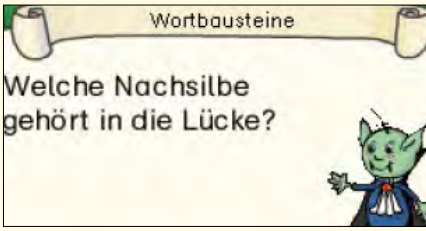
KURZ ERINNERT

YARD SALE HIDDEN TREASURES

In diesem WiiWare-Spiel zieht ihr im Dorf Sunnyville in ein leeres Haus, das ihr in einem Wettbewerb dekorieren müsst. Um an Dekorationen zu kommen, solltet ihr Flohmärkte der Nachbarn besuchen und „schöne Schätze“ finden. Das heißt, dass ihr einen überladenen Tisch oder eine Rümpelecke mit den Augen durchforsten müsst. Wenn ihr einen möglichst wertvollen Gegenstand findet, habt ihr erfolgreich eine Dekoration eingesammelt. Während die Wimmelbilder knifflig sind, fallen die zusätzlichen Minispiele eher leicht aus. Für Liebhaber des Wimmelbild-Genres ist **Yard Sale** empfehlenswert. Alle anderen sollten sich noch einmal überlegen, ob es ihnen das Geld wert ist. svh

Art: WiiWare | Genre: Action
Termin: Juli | Preis: 1000 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

LERNERFOLG GRUNDSCHULE DEUTSCH KLASSE 4



Nun ist auch das letzte Jahr **Lernerfolg Grundschule Deutsch** einzeln als WiiWare erschienen. Abgesehen von dem etwas höheren Schwierigkeitsgrad bleibt alles wie gehabt: Ein kleiner Vampir namens Freddy leitet die Jungspieler durch vielerlei Grammatik- und Orthografie-Übungen. Für besonders gute Leistungen winken freischaltbare Minispiele als Belohnung, die wahrlich nicht spektakulär sind. Allerdings begrüßen wir es, dass sich der Hersteller Tivola zum Ziel gemacht hat, jungen Wii-Besitzern die deutsche Rechtschreibung auf spielerische Art und Weise näherzubringen. Unser Fazit lautet also: Vom Rektor für „zweckmäßig“ befunden! hl

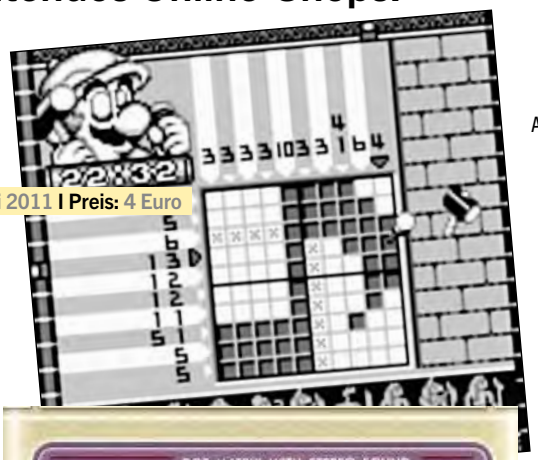
Art: WiiWare | Genre: Anwendung
Termin: 28. Juli | Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 5 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text I Henrike Ledig

MARIO'S PICROSS

Art: Virtual Console **I Genre:** Puzzle **I Entwickler:** Nintendo **I Termin:** 14. Juli 2011 **I Preis:** 4 Euro



Alle 256 Rätsel sind schön gestaltet: Die Bilder, die ihr freilegt, sind immer wieder für eine Überraschung gut!

Wie bei allen Virtual-Console-Titeln aus dem eShop könnt ihr auf Wunsch den Originalrahmen des ersten Game Boy dazuschalten.

Auf dem Game Boy gefloppt – jetzt vielleicht ein Geheimtipp?

Als 1995 ein Spiel namens **Mario's Picross** auf den westlichen Markt kam, waren die Spieler erst einmal etwas skeptisch. Zwar bekam das Puzzlespiel insgesamt gute Bewertungen, aber die Käufer zeigten sich eher enttäuscht, denn von einem Spiel, das den großen Namen des Nintendo-Helden im Titel trägt, hatte man sich mehr erwartet. Jetzt bekommt **Mario's Picross** eine neue Chance auf der Virtual Console des 3DS: Mario ist auf archäologischer Mission in der Weltgeschichte unterwegs und muss mit Hammer und Meißel kleine Felder auf Wandverzierungen aufschlagen, um verschiedene Bilder aufzudecken. Klingt einfach, wird aber im Laufe des Spiels immer schwieriger. Denn für jeden Level habt ihr nur 30 Minuten Zeit, die zudem bei jedem falschen Schlag reduziert werden! Zwar ist der Preis von 4 Euro etwas happig, aber Puzzle-Fans werden mit **Mario's Picross** eine ganze Zeit lang ihre Freude dabei haben, das eine oder andere Rätsel in dunklen Grabkammern zu lösen.

WERTUNG 7 VON 10

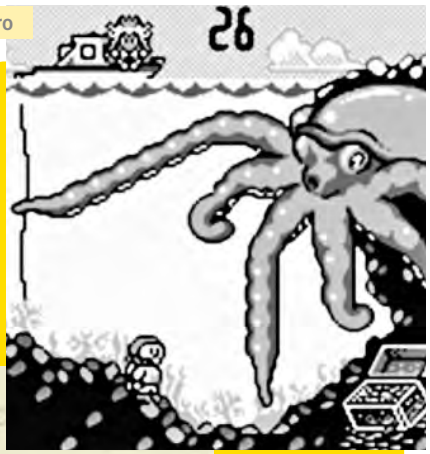
Text I Henrike Ledig

GAME & WATCH GALLERY

Art: Virtual Console **I Genre:** Geschicklichkeit **I Entwickler:** Nintendo **I Termin:** 21. Juli 2011 **I Preis:** 3 Euro

Ihr kennt noch die Game&Watch-Minispiele und wünscht sie euch zurück? Hier sind sie!

Die **Game & Watch Gallery** ist ein kurzweiliger Spaß und ein Nostalgie-Overkill. Mehr dürft ihr euch von dieser kleinen Sammlung nicht erwarten!



Auch der Klassiker **Fire** ist dabei: Es gilt, aus einem brennenden Haus fallende Männchen mit einem Sprungtuch zu retten.

Bei der **Game & Watch Gallery** handelt es sich um eine Sammlung von Minispielen, die 1980 als 59-teilige LCD-Spiel-Serie mit dem Titel **Game & Watch** von Nintendo veröffentlicht wurden. Einige kennen vielleicht noch die kleinen, silberfarbenen Geräte mit dem großen Monitor, auf denen sich mehrere fest installierte Minispiele befanden. 1997 erschien dann in Japan und den USA für den klassischen Game Boy die **Game & Watch Gallery**, die vier der damals verfügbaren Spiele auf einem Modul vereinte. In Deutschland hingegen kam es zu keiner Veröffentlichung – vermutlich hielt man das Interesse für zu gering. Nun kommen aber DSi- und 3DS-Besitzer in den zweifelhaften Genuss, sich die vier Spiele für ihr System herunterzuladen. Ob es sich tatsächlich lohnt, für **Oil Panic**, **Manhole**, **Fire** und **Octopus** 3 Euro zu bezahlen, muss jeder für sich entscheiden. Lange werden diese euch nicht vor den Bildschirm fesseln, daran ändert auch die Möglichkeit nichts, die Spiele auf zwei Schwierigkeitsstufen zu spielen. Wem ein Nostalgiegefühl 3 Euro wert ist, der darf zugreifen. Spielbar sind die Klassiker allemal, wenngleich etwas antiquiert.

WERTUNG 6 VON 10

Text | Henrike Ledig

NINTENDO VIDEO

Art: 3DS-Kanal | **Genre:** 14. Juli | **Entwickler:** Nintendo | **Termin:** 13. Juli | **Preis:** Kostenlos

Kurzfristig überrascht Nintendo mit einem Update. Ob der neue Kanal taugt, verraten wir euch!

Reptil mit Pechsträhne: Die kleine Eidechse Oscar gerät stets vom Regen in die Traufe. Nun könnt ihr ihm sogar in 3D dabei zusehen.

Kurz nach der Ankündigung war es auch schon so weit: Seit der Nacht auf den 14. Juli kommt jeder 3DS-Besitzer in den Genuss des Video-Kanals. Dort stehen für eine begrenzte Zeit verschiedene Videos bereit, die man sich in 3D ansehen kann. Bisher umfasst die Bibliothek vier Filme, darunter einen Cartoon um eine hungrige Eidechse, einen Kartentrick und ein „Behind the Scenes"-Video zur Fanta4-Tour 2010. Nintendo kündigte zudem an, dass die ZDF-Bibliothek geöffnet werde und somit einzelne Filme und Journale des Mainzelmännchen-Senders auch auf dem 3DS angeschaut werden könnten. Interessant ist zudem, dass der Kanal neue Videos automatisch herunterlädt, wenn er mit dem Internet verbunden wird. Alles in allem ein kostenloses Gadget mit viel Potenzial, von dem wir auf jeden Fall noch mehr hören und sehen wollen! Nur zwei Dinge dürfen nicht passieren: dass der Kanal wegen mangelnder Updates verkommt und dass die GEZ an die Tür klingelt! Erst mal freuen wir uns aber auf die nächsten Filmchen – und das Engagement am Kanal seitens Nintendo lässt uns auf weitere Videos und auf ganze Film-Streams hoffen.

WERTUNG 7 VON 10

JAPANER UND AMIS IM VORTEIL?

Welche Kanäle gibt es im Ausland, aber noch nicht bei uns? Wir präsentieren euch die Kanäle, die uns bislang vorenthalten wurden.

Auch Japan und die USA verfügen über einen vergleichbaren Video-Kanal. Während in Japan schon viele verschiedene Genres abgedeckt wurden, hat Nintendo USA einen Vertrag mit der Firma Netflix geschlossen. Diese stellt dem Benutzer gegen ein monatliches Entgelt komplette Serien im Internet und nun auch auf dem 3DS zur Verfügung. Ein Ableger für den europäischen Markt ist zwar in Planung und soll im nächsten Jahr realisiert werden, aber noch warten wir auf einen vergleichbaren Service.

TV-Programm (Japan)
Die Japaner sind natürlich privilegiert, denn dort ist schon eine ganze Bandbreite an verschiedenen Sendungen verfügbar. Darunter eine Sendung über Züge, ein Kanal, in dem man Tieraufnahmen in 3D bewundern kann, eine Kinderserie über eine Gruppe von Mädchen, die verschiedene Kampfsportarten erlernen, und eine wöchentlich erscheinende Sportsendung.

Netflix (USA)
Für acht Euro können Benutzer sich Serien und Filme auf beiden Konsolen ansehen. Eine beständige Internetverbindung über SpotPass ist aber erforderlich. Auch für die USA ist ein Release des Nintendo-Video-Kanals geplant. Der genaue Termin ist aber nicht bekannt, lediglich, dass dieser „irgendwann im Sommer" sein soll.

KURZ ERINNERT

3D CLASSICS XEVIOUS

Nach **Excitebike** erscheint mit **Xevious** das zweite 3D-Classic-Spiel im eShop. Der Shooter aus dem Jahr 1982 kommt nun in schickem 3D daher. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Ihr lenkt in diesem vertikalen Arcade-Shooter ein Raumschiff, mit dem ihr euch entgegenkommende Feinde abschießen müsst. Dazu stehen euch verschiedene Waffen mit unterschiedlicher Reichweite, Durchschlagskraft etc. zur Verfügung. **Xevious** ist ein nettes Game für zwischendurch, allerdings auch nach zwei bis drei Stunden durchgezockt. Zudem ist es für 6 Euro maßlos überteuert. hl

Art: 3D Classic | **Genre:** Shooter
Termin: 21. Juni | **Preis:** 6 Euro
WERTUNG 6 VON 10

JAGGED ALLIANCE

Dieses rundenbasierte Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen erschien 1994 für den PC und ist jetzt als DSWare und im 3DS-eShop zu finden. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf der Steuerung kleiner Söldnertrupps, um verschiedene Aufgaben, zum Beispiel das Befreien von Gefangenen, zu erledigen. Die Karte ist hierbei in mehrere Sektoren unterteilt, von denen einige von feindlichen Söldnern besetzt sind. Nun ist euer strategisches Geschick gefragt, denn eure Gegner ergeben sich euch natürlich nicht, sondern müssen mit ausgereiften Taktiken bezwungen werden. **Jagged Alliance** war und ist ein ansprechender Titel, auch wenn er heute eher oldschoolig daherkommt. 5 Euro sind daher auch etwas viel verlangt. hl

Art: DSiWare | **Genre:** Strategie
Termin: 21. Juni | **Preis:** 5 Euro
WERTUNG 7 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinung zum neuen **Metroid: Other M** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa die dümmsten Gerüchte rund um Nintendo und wie sich die Bedeutung der Psycho-Pokémon verändert hat.

DIE DÜMMSTEN NINTENDO-GERÜCHTE

Existiert der mysteriöse Spielautomat Polybius wirklich? Enthielten die Module des Ur-Game-Boys sowjetische Spionage-Chips? Diesen und weiteren Gerüchten widmete sich VideoGamesZone-Redakteur Maik Koch in einer Reportage. Hier präsentieren wir euch einen Auszug daraus.

In Game-Boy-Modulen stecken sowjetische Spionage-Chips.

Im Februar 2011 stellte YouTube-User Neil Cicierga ein Video zu angeblichen Spionage-Chips der Sowjetunion in Game Boys online. Ein paar Leute sendeten Neil ihre Game Boys zu, damit dieser die Module überprüft. Im zweiten Teil des Videos löste Neil aber den Scherz auf. Wahr ist: Bei **Tetris** und Co. findet keine Spionage statt!

Mit PS2-Konsolen lassen sich Waffen steuern.

Angeblich bestellte Saddam Hussein Ende des Jahres 2000 etwa 4.000 PS2-Konsolen. Kaum anzunehmen, dass Hussein alle für sich alleine benötigte – da lag für manche der Schluss nahe, dass er mit der Rechenpower der PS2-Konsolen Superwaffen kontrollieren wollte. Schwachsinn!

Nicht das N64 war die erste 64-Bit-Konsole, sondern der Atari Jaguar.

Angepriesen wurde die Jaguar-Konsole als erste 64-Bit-Konsole. In Wahrheit waren jedoch nur zwei der insgesamt fünf Chips 64-Bit-fähig. Das Zusammenspiel der Prozessoren schlug oft fehl, weshalb Entwickler auf den MC68000-Chip auswichen. Eine „echte" 64-Bit-Konsole ist der Jaguar also nicht.

Das NES spielt auch Mega-Drive-Spiele ab.

Angeblich ließ sich über einen Steckkontakt am Boden des Nintendo Entertainment Systems ein Adapter für Mega-Drive-Spiele anschließen. Welch ein Blödsinn, schließlich ist das Sega Mega Drive eine 16-Bit-Konsole und dem NES weit überlegen. Außerdem arbeiteten Nintendo und Sega früher nicht zusammen.

Super Mario ist ein Kommunist.

Der Klempner trägt rote Klamotten und hisst am Ende jedes Levels in **Super Mario Bros.** eine Flagge. In den USA glaubten manche Leute in den Achtzigern wirklich, dass Mario ein Kommunist wäre. Blödsinn! Mario versucht, Bowsers Diktatur zu beenden, und ist in Wahrheit ein Freiheitskämpfer.

Polybius löst epileptische Anfälle aus und macht Kinder süchtig.

Gibt es den Spielautomaten **Polybius**, der in einer **Simpsons**-Folge auftaucht, wirklich? Angeblich soll er Kinder süchtig machen und epileptische Anfälle auslösen. Doch gefunden hat den Automaten noch niemand – kein Wunder, er ist eine Erfindung der Serien-Autoren. Fans kennen die Szene in- und auswendig!

VOM AUFSTIEG UND FALL DER PSYCHO-POKÉMON

Wie hat sich die Pokémon-Spezies vom Typ Psycho im Laufe der Zeit verändert? Gastautor „Wenlok Holmes“ von PokéWiki hat es auf www.videogameszone.de herausgefunden.

Im Jahr 1999 kam die erste Generation der Taschenmonster-Spiele nach Europa. Schon bald stellte sich jedoch heraus, dass aus der Mischung von 150 Taschenmonstern eigentlich nur einige wenige nötig waren, um aus allen Kämpfen als Sieger hervorzugehen, denn Psycho-Pokémon dominierten alle anderen Typen auf unsägliche Weise – allen voran das übermächtige Simsala mit seinem Spezial-Basiswert von 135, das nur noch von Mewtu übertroffen wurde, aber dieses war schließlich auch legendär. Wo Psycho-Pokémon ihre Psychokinese hinfeuerten, wuchs kein Gras mehr.

Erste Generation: Ein konkurrenzloser Typ

Doch was machte diesen Typ so stark? Auf den ersten Blick decken Psycho-Attacken mit den Stärken gegen Kampf- und Gift-Pokémon nicht sehr viel ab. In der ersten Generation war Gift allerdings der durch die meisten Pokémon vertretene Typ: In Höhlen gab es Zubat, zu Wasser Tentacha; fast alle Pflanzen-Pokémon waren damit als Zweittyp geschlagen und auch im Storymodus waren Gift-Pokémon dank des immer wieder auftauchenden Team Rocket dauerpräsent. Kontermöglichkeiten? Geister sollten laut Spielanleitung und Anime einen Gegenpol bilden. Pech nur, dass deren Attacken fehlprogrammiert und daher bei Psycho-Pokémon wirkungslos waren. Dank des Zweittyps Gift schieden Gengar und Konsorten dann auch in der Defensive aus. Alternativ: Käfer-Attacken. Doch die drei absurd schwachen Angriffe, die es gab, wurden (wer hätte es geahnt?) fast nur von Pokémon mit dem Zweittyp Gift erlernt. Die meisten anderen Typen scheiterten letztlich oft am hohen Spezialwert der Psychos, der nicht nur als Angriff, sondern gleichzeitig als Verteidigung fungierte. Auch hier gab es kaum eine Chance für andere Monster.

Zweite Generation: Die Demontage der Psycho-Pokémon

In der zweiten Generation bügelten die Spielentwickler ihren Fehler schließlich aus: Die Einführung des gegen Psychoangriffe immunen Unlicht-Typs, zu dessen Attacke auch gleich der häufig erlernte Biss gemacht wurde, erschuf einen wirksamen Konter. Mit Traunfugil gab es auch endlich einen Geist und die neue Attacke Spukball wurde zu einer TM. Durch die Spaltung des Spezialwerts in die sogenannten Werte „Sp.-Angriff“ und „Sp.-Verteidigung“ wurde zudem die Defensive der Psychos abgebaut.

Keine Macht den Psychos!

Seitdem ist Game Freak mit seinen Psycho-Pokémon sehr vorsichtig geworden: Einerseits wurden Typen wie Gestein, Kampf und (nicht zuletzt dank der fünften Generation) Käfer mit guten Pokémon und vor allem brauchbaren Attacken ausgestattet. Außerdem nutzen Fähigkeiten wie Wassertempo und Sandscharrer Wettereffekte strategisch sinnvoll. Doch andererseits sind die Psychos auf ihrer Psychokinese sitzen geblieben, deren Stärke nur von den etwas komplizierteren Attacken Seher und Traumfresser übertroffen wird. Spätestens in der vierten Generation war Psycho in der Offensive somit nur noch ein Typ unter vielen und eignete sich hauptsächlich dazu, Team Galaktiks Zubat zu besiegen. Wie bei Normal-Typen sind seine Angriffe nur dann sinnvoll einsetzbar, wenn das ausführende Pokémon die nötigen Statuswerte mitbringt. Man kann ihn einsetzen, wenn man unbedingt will, aber es birgt keine weiterführenden Vorteile. Wenn der Zweittyp keine sinnvolle Erweiterung bietet, kann man sich fragen, ob Geist-Pokémon nicht die bessere Wahl sind: Ausgestattet mit zwei Angriffsstärken, zwei Immunitäten und einem ebenfalls guten Spezialangriff, ergänzen sie das eigene Team wahrscheinlich sinnvoller. Nichtsdestotrotz ist das alles noch lange kein Grund, jetzt alle Psycho-Pokémon aus ihren Bällen zu entlassen! Mit neuen Attacken wie Wunderraum oder Heilwoge greift die fünfte Generation auf, was sich schon in den vorigen Spielen herauszukristallisieren begonnen hatte: die unterstützende Rolle der Psycho-Pokémon. Durch eine Vielzahl erlernbarer Statusattacken sind sie in der Lage, ein Team an allen Ecken und Enden aufzubessern. Dabei erscheinen die Möglichkeiten geradezu grenzenlos: Psychos können das eigene Team heilen oder es mithilfe der „Wände“ Reflektor und Lichtschild schützen. Der Gegner kann durch Statusveränderungen oder Senkungen der Statuswerte geschwächt werden, während Attacken wie Bizarroraum oder Kraftteiler Schwächen in Stärken umzuwandeln vermögen. Dabei ist es – ganz im Gegenteil zur ersten Generation – auch gar nicht mehr undenkbar, ein Pokémon komplett ohne Angriffe zusammenzustellen. Doch wenn alle Stricke reißen, vermag auch die gute, alte Psychokinese noch immer ausreichend Schaden zu verursachen. ■

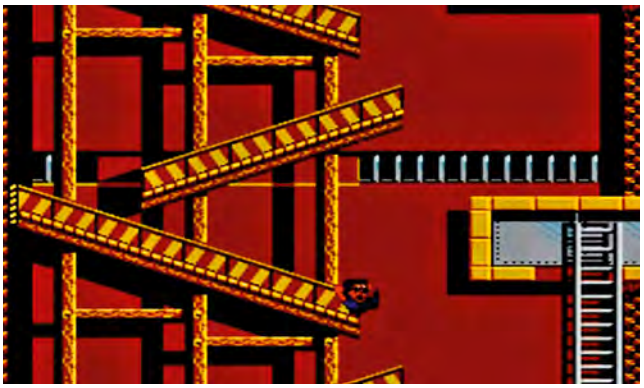
HUDSON HAWK

PIXEL PANNE

Film und Spiel sind qualitativ auf einem einheitlichen Niveau: gaaaanz tief unten!

Über den Film **Hudson Hawk** mit Bruce Willis in der Hauptrolle schreibt das Lexikon des internationalen Films: „Ein verquastes Sammelsurium aus handelsüblicher Action und stumpfsinnigen Parodie-Ansätzen, in dessen unorganisierter Betriebsamkeit jeder Funke von Witz und Spannung im Ansatz erstickt." – Und dasselbe lässt sich auch über das passende NES-Spiel sagen. Darin steuert man einen pixeligen Meisterdieb namens Eddie Hawkins durch mies inszenierte Levels und wehrt sich gegen schräge Gegner, indem man ihnen golfballgroße Murmeln um die Ohren schleudert. Ganz besonders gut in Erinnerung geblieben ist uns dabei ein kläffender Köter, der auf einem Fahrradsattel hin und her strampelt. Dagegen ist die Gegnerspezies „Gumba" aus den **Super Mario**-Spielen eine optische Augenweide! Zudem ist auch das Spielprinzip des NES-Abenteuers völlig verkorkst: Die Titelfigur weicht Überwachungskameras aus, setzt Schurken außer Gefecht und verschiebt Kisten so lange, bis sie als Sprungplattform dienen. Innovativ? Nö! Witzig? Keinen Deut! Spielerisch hochwertig? Von wegen! ■

Christoph meint: *„Wäre die Steuerung nicht so schlecht, hätte **Hudson Hawk** durchaus einen gewissen Unterhaltungswert. Doch leider ist das Spiel mit dem Meisterdieb derart spielspaßbefreit, dass man sich am liebsten vom Bildschirm davonstehlen möchte. Das rührt nicht unbedingt daher, dass der NES-Murks schon vor 20 Jahren auf den Markt kam – das Spiel hat schon damals keinen Zocker hinterm Ofen hervorgelockt."*



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 432: Im zweiten, hierzulande nicht veröffentlichten **Tingle**-Abenteuer ist eine Anspielung auf die **Metroid**-Serie versteckt. In einer Szene, in der der grüne Kobold in einem Königssaal steht, erklingt plötzlich die **Metroid**-Fanfare, als eine bestimmte Figur wie aus dem Nichts auftaucht.

Fakt # 433: Im Minispiel „Verstecken" in **Wii Party** steht auf dem Spielplatz eine Statue. Es ist allerdings nicht immer dieselbe Statue. Wir haben bis jetzt schon eine normale Mii-Statue gesehen, außerdem die Freiheitsstatue, eine Meerjungfrau und einen Ritter.

Fakt # 434: Wer sich in der roten oder blauen **Pokémon**-Edition durch den berühmten Zinnoberinsel-Bug ein Pokémon mit einem Level über 100 fängt, kann dieses mit Sonderbonbons höchstens auf Level 255 bringen – danach kommt Level 0.

Fakt # 435: Das Pokémon Palimpalim – es rangiert im National-Dex an 358. Stelle – wurde nach einer Lautmalerei benannt. Mit „Palimpalim" ist das Geräusch einer Türglocke früherer Tante-Emma-Läden gemeint. Zum Kult wurde diese Lautmalerei durch einen Sketch von Dieter Hallervorden („Eine Flasche Pommes frites, bitte!"). Darin spielen zwei Gefängnis-Insassen eine Begegnung in einem Kaufladen nach.

Fakt # 436: Der Hersteller Bigben hat eine Wii-Sensorleiste in den Handel gebracht, bei der die Schalter „On" und „Off" vertauscht sind. Wer die Leiste also anschalten möchte, muss den Schalter auf Aus stellen (und umgekehrt).

Fakt # 437: In **Wave Race: Blue Storm** für den GameCube tragen die Jetski-Fahrer, anders als in den beiden Vorgängern, keine Helme mehr.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Wir präsentieren die besten (und dümmsten) Abspanne von Nintendo-Spielen.

⬇ GHOSTBUSTERS

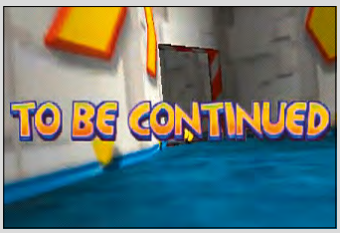
Bitte lasst euch den oben abgedruckten Text aus dem NES-Spiel **Ghostbusters** auf der Zunge zergehen: „CONGLATURATION !!! YOU HAVE COMPLETED A GREAT GAME.“ In diesem Absatz stecken gleich drei Fehler: Erstens muss es „congratulations“ heißen, zweitens setzt man dahinter kein Leerzeichen, gefolgt von drei Ausrufezeichen, und drittens ist **Ghostbusters** alles, nur kein großartiges Spiel!

⬆ TERRANIGMA

Im Abspann dieses kultigen Super-Nintendo-Rollenspiels schwebt die Kamera wie ein Vogel über die Welt und ihr seht, wie sich Tag und Nacht abwechseln. Währenddessen werden die Namen der Entwickler eingeblendet. Anschließend findet ein letzter Szenenwechsel statt und ihr seht einen leeren Raum. Es klopft an der Tür. Eine Stimme ruft: „Komme!“ – Schwups, verlässt die Freundin des Hauptdarstellers den Raum … und das Spiel ist vorbei. Traumhaft!

⬆ SUPER MARIO WORLD

Ein absolut epischer Abspann ist der von **Super Mario World**: Nachdem Bowser besiegt (schon wieder) und Peach befreit ist (schon wieder), hüpfen letztgenannte Prinzessin, Yoshi, Mario und eine Reihe von Dino-Eiern fröhlich nach Hause. Addiert man noch die tolle Musik, ergibt sich ein spaßiger Abspann, an den man gerne zurückdenkt, eben weil er so drollig inszeniert ist.



⬇ DIDDY KONG RACING

Habt ihr euch schon einmal über Spiele aufgeregt, die keine abgeschlossene Handlung erzählen, sondern als Mehrteiler angelegt sind? Im Abspann von **Diddy Kong Racing** verweist man das Rennschwein Wizipig zwar in die Schranken, aber dennoch endet das Spiel mit den Worten „To be continued …“ (siehe Bild), was auf Deutsch „Fortsetzung folgt“ heißt. Einen Nachfolger gab es jedoch nie.

⬇ NINJABREAD MAN

Ihr denkt, Videospieler von heute müssen sich nicht mehr mit einem schlechten Abspann herumärgern? Weit gefehlt! Als Beispiel für ein unsagbar mieses Ende sei das Wii-Spiel **Ninjabread Man** angeführt. Es wurde vor ungefähr drei Jahren auf den Ramschtischen der Republik verkauft und heimste Wertungen unterhalb der 20-Prozent-Marke ein. Das grottige Abenteuer endet mit einer Animation, in der man den Hauptdarsteller in einem Teleporter verschwinden sieht, wo er sich ein paarmal um die eigene Achse dreht. Das war's!

Wo ist die Grafik hin? **F-1 Race** sieht gewiss nicht umwerfend aus.

F-1 RACE

Game Boy Ein Rennspiel aus der Zeit, als Schumi noch gewann!

Dieser Game-Boy-Klassiker wurde im Oktober 1991 veröffentlicht. Im selben Jahr, genauer gesagt am 25. August, feierte Michael Schumacher sein Rennfahrerdebüt in Belgien. Seitdem hat sich vieles verändert: Der einst erfolgsverwöhnte Schumi fährt längst nur noch im Windschatten von Vettel und Co. – und auch Formel-1-Spiele sehen heutzutage weitaus besser aus als noch vor 20 Jahren. Deshalb kann man **F-1 Race** auch nicht mehr uneingeschränkt empfehlen: Die Motoren klingen, als würde eine Schmeißfliege im Wohnzimmer ihre Runden drehen. Zudem bringt einen die schlichte Grafik regelrecht zur Weißglut: Aufgrund der beschränkten Hardware-Leistung sind spannend inszenierte Kopf-an-Kopf-Rennen Fehlanzeige. Zudem hat man seine Rivalen immer nur bis zu einer gewissen Sichtweite im Blickfeld – das ist nicht mehr zeitgemäß. Auch das Geschwindigkeitsgefühl ist, um es höflich auszudrücken, nicht gerade intensiv. **F-1 Race** ist halt ein Relikt aus der Vergangenheit: früher mal charmant, heute eher so lala! ■

Christoph meint: *„Dieser Formel-1-Flitzer gehört nicht unbedingt zu der Sorte Spiel, die man heute noch genüsslich zocken würde. Dafür ist die Technik viel zu angestaubt und in puncto Spieldesign hat sich viel zu viel verändert. Würde **F-1 Race** also heute für drei Euro als Virtual-Console-Titel angeboten – ich würde dankend ablehnen! Gemessen an den Ansprüchen der damaligen Zeit war das Pixel-Rennspiel einst aber durchaus brauchbar.“*

ZWANGSPAUSE!

Text | Christoph Kraus Warum haben bestimmte Nintendo-Serien, etwa F-Zero, Kid Icarus oder Star Fox, eigentlich so lange pausiert? Hier lest ihr es!

F-ZERO

Zwangspause: 2004 bis heute
Übersprungene Konsolen-Generationen: Wii, Nintendo DS

Es ist zum Haareraufen: Viele Nintendo-Fans sehnen sich nach einer neuen **F-Zero**-Episode, doch Captain Falcon und Konsorten stehen immer noch nicht in den Startlöchern! Der letzte in Europa veröffentlichte Serienableger liegt schon sieben Jahre zurück: **F-Zero GP Legend**, ein Game-Boy-Advance-Rennspiel auf Basis der japanischen Zeichentrickserie, kam am 4. Juni 2004 in den Handel. Seitdem ruhen sich die Science-Fiction-Piloten auf ihren Lorbeeren aus. Einzig zu einem Gastauftritt als Kämpfer in **Super Smash Bros. Brawl** ließ sich Captain Falcon auf der Wii hinreißen. Doch dem DS und der Wii wurde die **F-Zero**-Reihe vorenthalten. Und Nintendo hat bislang auch nicht angekündigt, die Serie in Bälde fortzusetzen – düstere Anzeichen für einen raschen Nachfolger. Vielleicht liegt es daran, dass die **F-Zero**-Reihe nicht gerade für hohe Verkaufszahlen bekannt ist, sondern lediglich beinharte Videospiel-Freaks mit eisernem Durchhaltevermögen anspricht?

STAR FOX

Zwangspause: 2007 bis heute
Übersprungene Konsolen-Generation: Wii

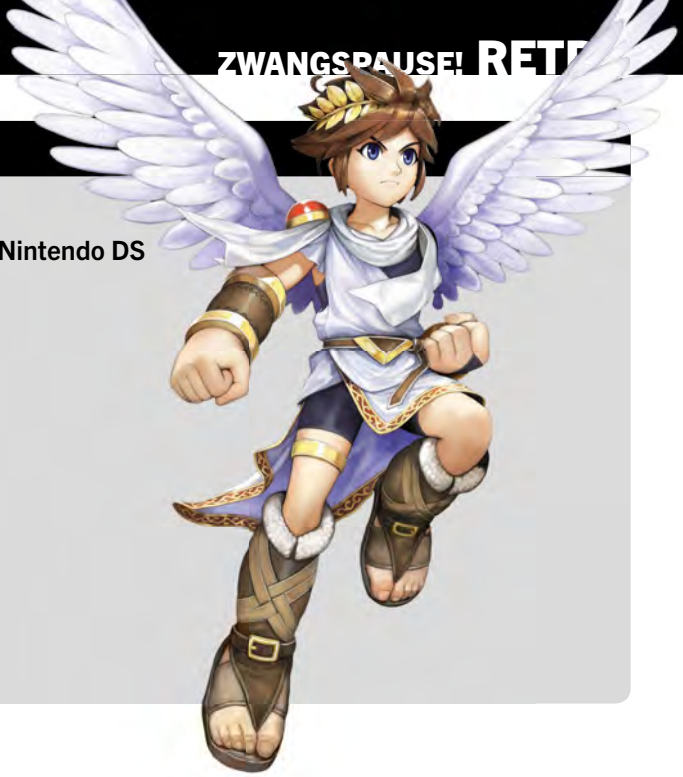
Machen wir uns nichts vor: Die **Star Fox**-Serie mag bei beinharten Nintendo-Fans sehr gefragt sein, aber Fox McCloud war noch nie der Typ für jedermann. Dafür war das Spielprinzip nicht massenkompatibel genug. **Star Fox 64** alias **Lylat Wars** ist unserer Meinung nach das letzte „große" Spiel mit dem Baller-Fuchs. Alle weiteren Nachfolger – ob **Star Fox Assault** oder **Star Fox Command** – konnten nicht an den Erfolg des N64-Weltraum-Shooters anknüpfen. Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass Nintendo angesichts der überschaubaren Fangemeinde in den letzten vier Jahren die Serie pausierte. Im September kommt zwar **Star Fox 64 3D** in den Handel, aber dabei handelt es sich lediglich um die Neuauflage des 64-Bit-Klassikers von 1997. Es bleibt also spannend, wann sich Fox McCloud erneut ins Cockpit schwingt …

METROID

Zwangspause: 1994 bis 2002
Übersprungene Konsolen-Generation: Nintendo 64

Junge Nintendo-Fans dürften Samus Aran ausschließlich als Protagonistin der **Metroid Prime**-Trilogie oder als Kämpferin in **Super Smash Bros. Brawl** kennen. Kein Wunder, ihre frühen Abenteuer liegen schon fast 20 Jahre zurück: Nach **Metroid** fürs Nintendo Entertainment System (veröffentlicht am 15. Januar 1988), **Metroid II: Return of Samus** für den Game Boy (veröffentlicht am 21. Mai 1992) und **Super Metroid** fürs Super NES (veröffentlicht am 28. Juli 1994) gönnte sich die Weltraum-Amazone erst einmal eine Auszeit. Und diese dauerte satte acht Jahre. Doch dann ging es Schlag auf Schlag: 2002 kam **Metroid Fusion** für den Game Boy Advance in den Handel, dann folgten **Metroid Prime**, **Metroid: Zero Mission** und in den nächsten Jahren etliche weitere Serienableger. Doch warum gab es keine Episode fürs Nintendo 64? **Super Metroid**-Entwickler Yoshio Sakamoto verriet in einem Interview, dass die Zeit für ein 3D-**Metroid** noch nicht gekommen war. Zudem mangelte es offenbar an fähigen Studios: Nintendo fragte Sakamoto zufolge diverse Entwicklerschmieden, ob sie in der Lage seien, **Metroid 64** zu programmieren – doch alle verneinten dies! Somit sei es nur folgerichtig gewesen, die N64-Generation auszulassen.

KID ICARUS



Zwangspause: 1992 bis heute
Übersprungene Konsolen-Generation: SNES, N64, Wii, Nintendo DS

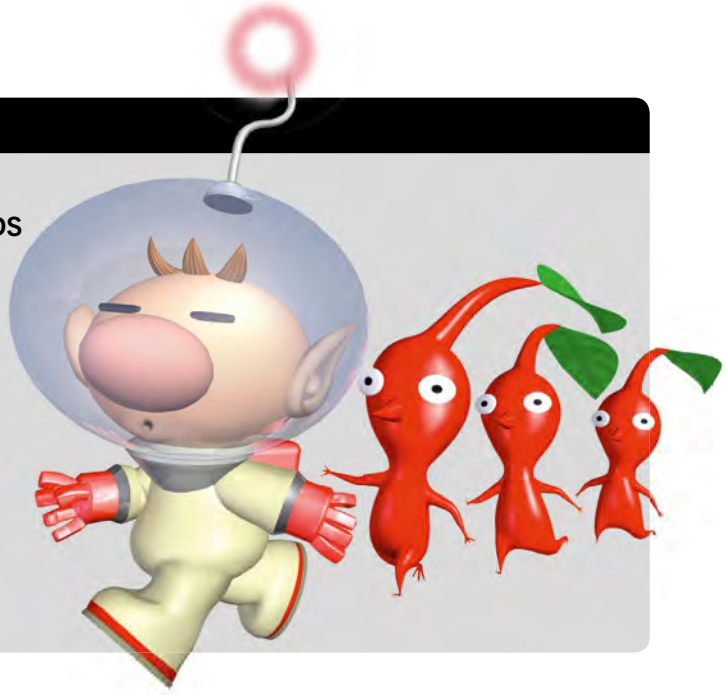
Dieser Nintendo-Held ist zwar extrem populär, aber die Anzahl seiner Auftritte lässt sich an zwei Fingern anzählen. Nach **Kid Icarus** (Nintendo Entertainment System) und **Kid Icarus II: Von Mythen und Monstern** (Game Boy), die zwischen 1987 und 1992 in Europa veröffentlicht wurden, gönnte sich Hauptdarsteller Pit einen laaaaaaangen Urlaub. Dieser dauert bis heute an. Erst gegen Ende des Jahres soll der muntere Engel auf dem Nintendo 3DS sein großes Comeback feiern, nachdem er drei Jahre vorher als Kämpfer in **Super Smash Bros. Brawl** aufkreuzte. An Spekulationen, die Pits vorzeitige Rückkehr auf eine Nintendo-Konsole betreffen, mangelte es zwischenzeitlich nicht. 2003 munkelte man beispielsweise, dass das Capcom-Actionspiel **Dead Phoenix** möglicherweise zu einem **Kid Icarus**-Spiel umgemodelt worden sein könnte. Und immer mal wieder sagte Shigeru Miyamoto in diversen Interviews, dass ein neuer **Kid Icarus**-Teil allein davon abhänge, was die Fans darüber denken. Offensichtlich hatte der **Mario**-Erfinder Angst, dass sich ein neuer Teil zu schlecht verkaufen könnte.

WARIO

Zwangspause: 2001 bis 2003
Übersprungene Konsolen-Generation: Nintendo 64

Kein anderes Mitglied der Nintendo-Familie ist so unausstehlich wie Wario – aber das ist keineswegs böse gemeint, ganz im Gegenteil: Wir alle lieben den dicklichen Fiesling, eben weil er so ein großer Unsympath ist! Allerdings hat Nintendo nicht auf Anhieb erkannt, welch großes Potenzial in Wario schlummert. Nicht anders ist es zu erklären, dass der Fiesling zuerst ausschließlich Abenteuer auf dem Game Boy erlebte, bevor ihn Nintendo auch auf den großen Bildschirm schickte. Doch obwohl **Wario Land: Super Mario Land 3** schon 1994 in den Handel kam, dauerte es acht Jahre, bis mit **Wario World** das erste große Abenteuer mit dem Dicken erschien. In der Nintendo-64-Generation vertrieb er sich die Zeit mit Gastauftritten in Serien wie **Mario Kart**, **Mario Tennis** oder **Mario Golf**.

PIKMIN



Zwangspause: 2004 bis heute
Übersprungene Konsolen-Generation: Wii, Nintendo DS

Obwohl **Pikmin** eine sehr junge Nintendo-Reihe ist, finden wir es verblüffend, dass es erst zwei Ableger gibt, obwohl es an Möglichkeiten für eine Fortsetzung nicht gemangelt hätte. Nach zwei Teilen, die 2002 und 2004 veröffentlicht wurden, stellte uns Shigeru Miyamoto zunächst ein drittes Spiel mit den Pikmin in Aussicht. Dieses kündigte er vor drei Jahren auf der E3-Messe in Los Angeles an; es sollte ursprünglich für die Wii erscheinen. Doch jetzt bestätigte der Serien-Erfinder, was für viele Branchenkenner längst ausgemachte Sache war: **Pikmin 3** kommt erst für die Wii U. Die Entwicklung des Spiels soll aber so gute Fortschritte machen, dass es möglicherweise sogar als Starttitel zu erwarten ist. Doch warum pausierte die Strategieserie überhaupt nach gerade einmal zwei Episoden? Dazu gibt es keine verlässlichen Aussagen, jedoch könnten die geringen Verkaufszahlen der ersten Teile ein Grund gewesen sein. Laut Miyamoto bietet sich die Wii U einfach besser zur Verwirklichung seiner Ideen an als das herkömmliche Wii-Modell.

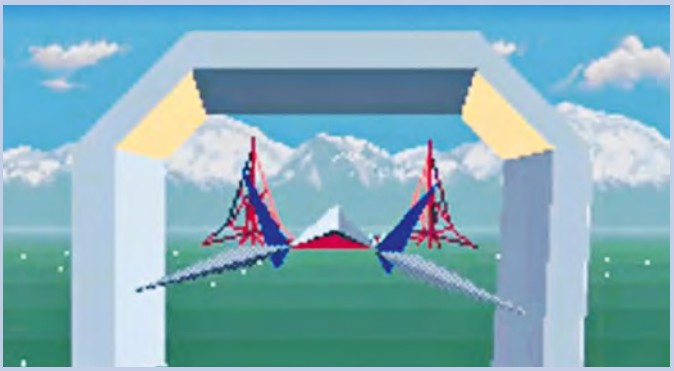
FOX McCLOUD: SEIN FURCHTLOSES LEBEN

Text | Christoph Kraus Der Weltraum-Fuchs macht sich startklar für seine große Mission auf dem Nintendo 3DS. Ein Grund für uns, seinen Werdegang zu beleuchten!

1993: STAR WING

Um sich vorzustellen, wie grandios das Debüt der **Star Fox**-Serie damals war, muss man anmerken: Mitte der Neunziger gab es noch äußerst wenige Spiele, die eine polygonale Grafik boten. Meist durfte man in Videospielen der damaligen Zeit lediglich ein Männchen von links nach rechts scheuchen oder wie im Falle von **Wave Race** für den Game Boy einen Jetski aus der Vogelperspektive übers Wasser steuern. **Star Fox** hingegen machte Gebrauch vom Super-FX-Chip – und bestach deshalb mit einer ungeahnt guten Grafikleistung, wobei die Raumgleiter sogar als 3D-Modelle über den Bildschirm flogen. Diese sahen zwar extrem simpel aus (siehe Bild), dennoch war das Spielerlebnis für die Super-Nintendo-Fans beeindruckend. In Europa kam **Star Fox** übrigens unter dem Namen **Star Wing** in den Handel – Grund dafür war ein Rechtsstreit mit einem ähnlich klingenden Konzern.

Innovationsfaktor: ●●●



GESTRICHEN: STAR FOX 2

Nachdem das Fox-McCloud-Abenteuer **Star Wing** im Handel war, zogen etliche andere Entwickler nach und brachten ebenfalls Spiele mit dem Super-FX-Chip auf den Markt, darunter etwa das verrückte Super-Nintendo-Rennspiel **Stunt Race FX**. Aufgrund des großen Erfolgs von **Star Wing** gab Nintendo auch sofort den Startschuss für die Entwicklung eines zweiten Teils: **Star Fox 2** sollte im Herbst 1995 in die Läden kommen und war bereits komplett fertiggestellt, als das Spiel plötzlich ohne Angabe von Gründen zurückgezogen wurde. Selbst deutsche Magazine berichteten fleißig über Fox' Rückkehr aufs SNES – doch im Testlabor trudelte der Titel nie ein. Da es technisch auf derselben Engine wie der Vorgänger basierte, vergeben wir beim „Innovationsfaktor" nur einen Punkt. Als Neuerung hatte Nintendo lediglich den Mehrspielermodus angepriesen. Den gab es im Seriendebüt noch nicht.

Innovationsfaktor: ●○○

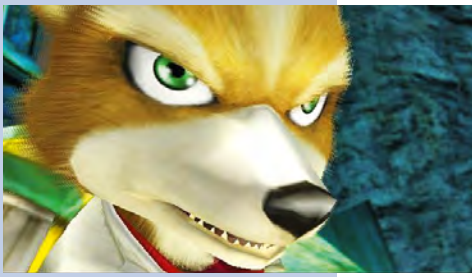
1997: LYLAT WARS

Nanu? Während Fox' erster Auftritt auf dem Nintendo 64 in Japan und den USA als **Star Fox 64** bekannt war, kochte Nintendo of Europe schon wieder sein eigenes Süppchen: Dort kam die Weltraumballerei im Herbst 1997 unter dem kuriosen Titel **Lylat Wars** in den Handel. Der Name beschreibt den Krieg, mit dem sich die Weltraumpiloten Fox McCloud, Peppy Hare, Slippy Toad und Falco Lombardi im weit entfernten Lylat-System herumschlagen müssen. Doch sei's drum, auch bei uns avancierte das Actionspiel zu einem großen Erfolg. Zu verdanken war dies dem unkomplizierten Gameplay, der präzisen Steuerung per Analogstick und dem intensiven Spielgefühl. Ohne den Einsatz des Rumble Paks – ein Rüttelsensor, der dem Spiel praktischerweise gleich beilag – wäre dies kaum möglich gewesen.

Innovationsfaktor: ●●○

2002: STAR FOX ADVENTURES

Um ein Haar hätte es dieses brillante Action-Adventure aus dem Hause Rareware nie gegeben: Der Arbeitstitel von **Star Fox Adventures** lautete einst **Dinosaur Planet**, auch Fox McCloud spielte darin noch nicht die Hauptrolle. Zu allem Überfluss sollte das Spiel eigentlich fürs Nintendo 64 kommen. Doch dann besann sich Nintendo eines Besseren und beauftragte Rareware, **Dinosaur Planet** so umzukrempeln, dass man es unter der **Star Fox**-Marke in den Handel bringen könne. Die Umwandlung ist geglückt! Das clever gemachte Abenteuer vereint geniale Rätsel, wie man sie aus der **The Legend of Zelda**-Serie kennt, mit einer überaus opulenten Optik, die auf dem Nintendo 64 nicht möglich gewesen wäre. Man beachte vor allem das dichte Fell der Titelfigur (siehe Bild)!



Innovationsfaktor: ●●○

2005: STAR FOX ASSAULT

Dieser Serienableger für den GameCube ist nach Meinung zahlreicher Fans der schlechteste **Star Fox**-Episode. Im Durchschnitt erzielte das Spiel in den internationalen Fachmagazinen gerade mal eine Wertung in Höhe von 70 Prozent. Das ist nicht gerade viel, wenn man bedenkt, mit welchem Lob einst die früheren Abenteuer bedacht wurden. Im Gegensatz zu den ersten Teilen der Reihe sorgten Fox McCloud und seine Truppe in **Star Fox Assault** nicht nur im Weltraum für Ordnung, sondern ballerten die Gegnerhorden auch auf der Erde weg. Doch das gleichförmige Spielprinzip, die anspruchslosen Levels und die unpräzise Steuerung sorgten dafür, dass man sich rasch langweilte. Zu allem Überfluss nutzten die Entwickler von Namco Bandai nicht einmal die technischen Fähigkeiten der GameCube-Hardware richtig aus.

Innovationsfaktor: ●○○

2007: STAR FOX COMMAND

Nach dem durchschnittlichen Actionspiel **Star Fox Assault** war auch der Rummel um den Nintendo-DS-Nachfolger **Star Fox Command** recht überschaubar: Die treuen Fans hielten zwar nach wie vor zu Fox McCloud, aber die Reihe sorgte längst nicht mehr für Begeisterungsstürme, wie man sie noch aus den Neunzigern kannte. Grund dafür war die mitunter mittelprächtige Qualität des Vorgängers. So mancher Serienkenner hatte sich **Star Fox Assault** zugelegt, wurde enttäuscht und machte somit auch einen Bogen um das nächste Abenteuer des Weltraumfuchses. Dabei war **Star Fox Command** gar nicht mal schlecht. Es hatte sogar Strategie-Elemente: Vor jeder Mission plante man seine Flugroute und rückte dem sogenannten Nebel des Kriegs zu Leibe. Dabei verlief das Spielgeschehen rundenbasiert. Zuerst konnte man nur das Schiff von Fox bewegen, doch nach und nach stießen auch Slippy Toad, Krystal und Co. zur Truppe dazu. Übrigens: Wusstet ihr schon, dass die 3DS-Neuauflage von **Star Fox 64** alias **Lylat Wars** von denselben Leuten entwickelt wird, die auch **Star Fox Command** programmierten?

Innovationsfaktor: ●●○

2011: STAR FOX 64 3D

Auf dem Nintendo 64 garantierte **Star Fox 64** alias **Lylat Wars** viele vergnügliche Spielstunden. Weil die Weltraumballerei bei den Fans immer noch so beliebt ist, gab Nintendo offenbar die Neuauflage bei Q Games in Auftrag. Und unseren Spieleindrücken zufolge (siehe Test in dieser Ausgabe) bahnt sich eine gute Umsetzung des Originals an. Die Steuerung ist dank Schiebepad präzise wie eh und je und die Grafik wurde an vielen Ecken deutlich verbessert. Besonders gut gefällt uns, dass man im Mehrspielermodus die Gesichter seiner Freunde, die ebenfalls um den Sieg kämpfen, sieht – allerdings nur lokal, denn Online-Gefechte sind nicht möglich. Lediglich die Darstellung der Lava, die wir in einem gezeigten Demo-Level zu sehen bekamen, ist noch stark ausbaufähig. **Star Fox 64 3D** wird am 9. September 2011 für den Nintendo 3DS in Europa veröffentlicht. Dennoch wird es Zeit für einen neuen Ableger der berühmten Serie. Fuchs, wo steckst du?

Innovationsfaktor: ●○○

LAUF, SONIC, LAUF!

Text | Henrike Ledig

Am 23. Juli wurde Segas Maskottchen Sonic offiziell 20 Jahre alt. Aus diesem Anlass wurde für den 3DS ein Jubiläums-Game angekündigt. Grund genug, um mit diesem Special zu sagen: Alles Gute, Sonic!

Jeder kennt ihn, jeder rast gerne mit ihm durch die bunten Weiten seiner Welt: Sega hat dem marineblauen und pfeilschnellen Igel einiges zu verdanken: Ohne ihn hätte der ehemalige Nintendo-Konkurrent frühzeitig einpacken können. Die letzten 20 Jahre überraschte uns Sonic immer wieder mit neuen Abenteuern. Ob in Begleitung der kunterbunten Wisps, bei Nacht als mächtiger Wer-Igel oder schlicht von links nach rechts in 2D: Sonic ist und bleibt ein Phänomen der Videospielkultur. Sein runder Geburtstag am 23. Juli dieses Jahres gab uns Anlass für eine rasante Rückschau. Es ist höchste Zeit für eine kleine Retrospektive über den bekanntesten und beliebtesten Angehörigen der Familie der Erinaceidae. ■

Sonic the Hedgehog (1991)

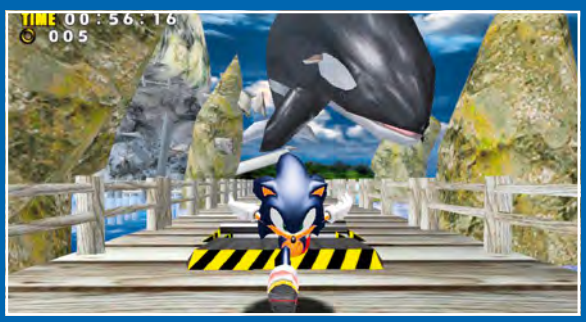
Mit seinem ersten und gleichzeitig bekanntesten Spiel, das für die legendären Konsolen Sega Mega Drive, Game Gear und Sega Master System konzipiert war, machte sich der Igel einen Namen. **Sonic the Hedgehog** zog durch das Gefühl der wahnsinnigen Schnelligkeit so viele Spieler in seinen Bann, dass nicht nur drei Fortsetzungen folgten, sondern von nun an auch ein kleiner, blauer Igel das Firmenmaskottchen von Sega darstellte.

Sonic Advance (2001)

Im Jahr 2000 bewahrheiteten sich Gerüchte um eine Zusammenarbeit zwischen Sega und Nintendo: Von nun an erschienen die Sonic-Spiele auch für die Nintendo-Handhelds und -Heimkonsolen! Als eines der ersten Games mit dem blauen Sega-Igel für eine Nintendo-Konsole wurde **Sonic Advance** für den Game Boy Advance veröffentlicht: ein typischer 2D-Sidescroller in bester Sonic-Tradition.

Sonic Adventure (1999)

Nachdem in den Jahren zuvor viele Fortsetzungen und Ableger der berühmten Hauptserie produziert wurden, veröffentlichte Sega 1999 (in Japan 1998) das Spiel **Sonic Adventure**, das ursprünglich als RPG geplant war. Hierbei handelte es sich um das erste vollwertige Sonic-Spiel, in dem man den Igel und seine Freunde nicht nur durch 2D-Rennlevels lenkte, sondern obendrein in 3D eine Welt erkunden und Rätsel lösen konnte. Sonic erhielt hier auch ein neues, modernes Design, das er heute noch besitzt: Er wurde etwas größer und schlanker. Im darauffolgenden Jahr arbeiten die einstigen Rivalen Sega und Nintendo zusammen: Von nun an erscheinen die Sonic-Spiele auch für die Nintendo-Heimkonsolen!



Sonic Colors (2010)

Nachdem **Sonic Unleashed** aus dem Jahr 2008 die meisten Fans mit schlechter Spielbarkeit und teilweise langweiligem Gameplay enttäuscht hatte, war 2010 ein gutes Jahr für den blauen Flitzer: Mit **Sonic Colors** wurden vor allem Anhänger der modernen 3D-Sonic-Levels zufriedengestellt, Fans aus früheren Zeiten vermissen aber weiterhin die Spielatmosphäre der 2D-Klassiker. Doch jetzt scheint die Erlösung nahe: **Sonic Generations** verspricht, Stil und Gameplay der in den letzten 20 Jahren erschienenen Titel in sich zu vereinen. Wir dürfen gespannt sein.

10 Fakten zum Geburtstagskind:

- Alle Säugetiere besitzen ein sogenanntes „Sonic-Hedgehog"-Gen. Es regelt, wie das Hirn Gliedmaßen wachsen lässt, zudem ist es maßgeblich bei der Teilung von Stammzellen und dem Wachsen von Tumoren beteiligt. Den Namen „Igel-Gen" bekam es wegen seines „stacheligen" Aufbaus.
- Das Design von Sonics Schuhschnallen basiert auf denen von Michael Jackson auf dem Cover seines Albums **Bad**.
- Einem ursprünglichen Konzept von Sonic ist zu entnehmen, dass er eine Freundin haben und in einer Rockband spielen sollte.
- Sonic ist Nichtschwimmer und meidet daher tiefere Gewässer. Deshalb trägt er auch in **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** eine Schwimmweste.
- Sonics zweiter Vorname lautet Maurice.
- Die rot-weiße Farbkombination von Sonics Schuhen ist eine Anspielung auf seine Herkunft von der Weihnachtsinsel.
- Sonic war der Namensgeber für das Entwicklerstudio Sonic Team. Dieses kümmert sich allerdings nicht ausschließlich um die Entwicklung neuer **Sonic**-Spiele. Auch **Samba de Amigo** ging auf das Konto der Entwickler.
- Ursprünglich sollte Sonic ein Hase sein, aber da ein Hase sein Tempo verringern müsste, um gegen Gegner zu kämpfen, entschieden sich die Entwickler doch für einen Igel.
- Bei Sonics jetziger Fellfarbe handelt es sich um einen Blauton, der den Frieden symbolisieren soll

Sonic vs. Mario

5 GRÜNDE, WARUM SONIC DER COOLSTE IST …

1. Der wilde Igel kann schneller rennen als der Schall. Das entspricht ziemlich genau 1.235,973 km/h und ist somit sogar noch schneller als Mach 1. Da kann selbst Super-Klempner Mario nicht mithalten!

2. Sonic entspricht mit seinem lässigen Auftreten, seiner frechen Klappe und seinem Freigeist eher dem modernen Spielehelden, mit dem sich Millionen Fans identifizieren können. Oder will wirklich jemand ein unrasierter, untersetzter Klempner sein? Ihr seht also, mit dem coolen Sonic kann man sich als Spieler besser identifizieren als mit so manch anderem Spiele-Superstar.

3. Während Mario meistens nur seine Familie oder einen Dino mit klebriger Zunge im Schlepptau hat, kann Sonic eine Reihe von treuen Freunden aufweisen, die zudem über die verschiedensten Fähigkeiten verfügen: Mit Tails' Flugkünsten oder Knuckles durchschlagenden Argumenten kann es schließlich niemand aufnehmen. Die lachen sich krumm, wenn Luigi versucht, auf sie zu springen!

4. Sollte es für den stacheligen, blauen Raser doch mal eng werden, kann er immer noch auf die Kraft der sieben „Chaos Emeralds" zurückgreifen, um sich in den gelb leuchtenden Super-Sonic zu verwandeln. Danach sollten sämtliche Herausforderungen absolut kein Problem mehr für das beliebte Sega-Maskottchen sein!

5. Ein objektiver Klangtest verdeutlicht es: Was hört sich denn nun besser an?
a) „It's a me, Mario!"
b) "Let's blast through with sonic speed!"
Und? Na also, ein klarer Punkt für Sonic!

… UND 5 GRÜNDE, WARUM MARIO DIE NUMMER 1 IST

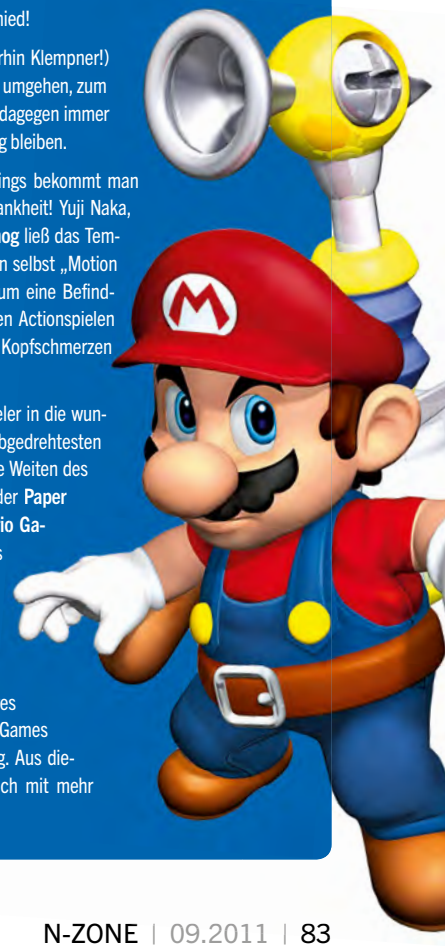
1. Sonic funktioniert in 2D richtig gut, bei den 3D-Umsetzungen haperte es hingegen schon immer. Ein Beispiel dafür ist **Sonic Unleashed**: Die Werehog-Levels in 3D waren schlecht gemacht und das Kampfsystem wirkte unausgegoren. Langeweile war die unausweichliche Folge. Mario dagegen meistert die dritte Dimension superb! Das lässt sich übrigens auch an den internationalen Spielebewertungen ablesen: Während Spiele mit Sonic im Wertungsbereich normalerweise zwischen 70 und 80 liegen, kommen die Mario-Games im Durchschnitt auf eine Zahl zwischen 80 und 90. Ein kleiner, aber feiner Unterschied!

2. Mario hat eine Ausbildung (er ist immerhin Klempner!) und kann mit den merkwürdigsten Geräten umgehen, zum Beispiel dem Dreckweg 08/17. Sonic wird dagegen immer ein launiger Teenager ohne wahren Tiefgang bleiben.

3. Mario ist zwar etwas behäbiger, allerdings bekommt man von seinen Abenteuern auch keine Seekrankheit! Yuji Naka, der Programmierer von **Sonic The Hedgehog** ließ das Tempo der ersten Version drosseln, da er davon selbst „Motion Sickness" bekam. Dabei handelt es sich um eine Befindlichkeitsstörung, die vor allem bei schnellen Actionspielen auftritt und Schwindel sowie Übelkeit und Kopfschmerzen verursacht.

4. Mario schafft es immer wieder, die Spieler in die wundervollsten, abwechslungsreichsten und abgedrehtesten Welten zu entführen. Man denke nur an die Weiten des Pilzkönigreichs aus **Super Mario 64** und der **Paper Mario**-Reihe, die Planeten aus **Super Mario Galaxy** oder den Inselkomplex Isla Delfino aus **Super Mario Sunshine**.

5. Das Hauptaugenmerk von **Sonic**-Spielen liegt in erster Linie auf Highscores. Da die Nintendo-Konsolen aber nicht auf das Austauschen dieser Highscores ausgerichtet sind, bieten sämtliche Mario-Games deutlich mehr Spielspaß und Abwechslung. Aus diesem Grund können Marios Abenteuer auch mit mehr Spielzeit aufwarten.



Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

CARS 2

Wii – Cheatcodes für alle Spielmodi, Strecken und Energie

Lightning McQueen rast zurück auf die Kinoleinwand und bringt euch damit auch neue Spiele für zu Hause mit. Wählt im Menü die Optionen aus und steuert das Cheat-Menü an. Gebt nun folgende Codes ein:

CODE	EFFEKT
959595	Alle Spielmodi und Strecken
123456	Schaltet Lazers frei
721953	Unendlich Energie

RESIDENT EVIL
THE MERCENARIES 3D

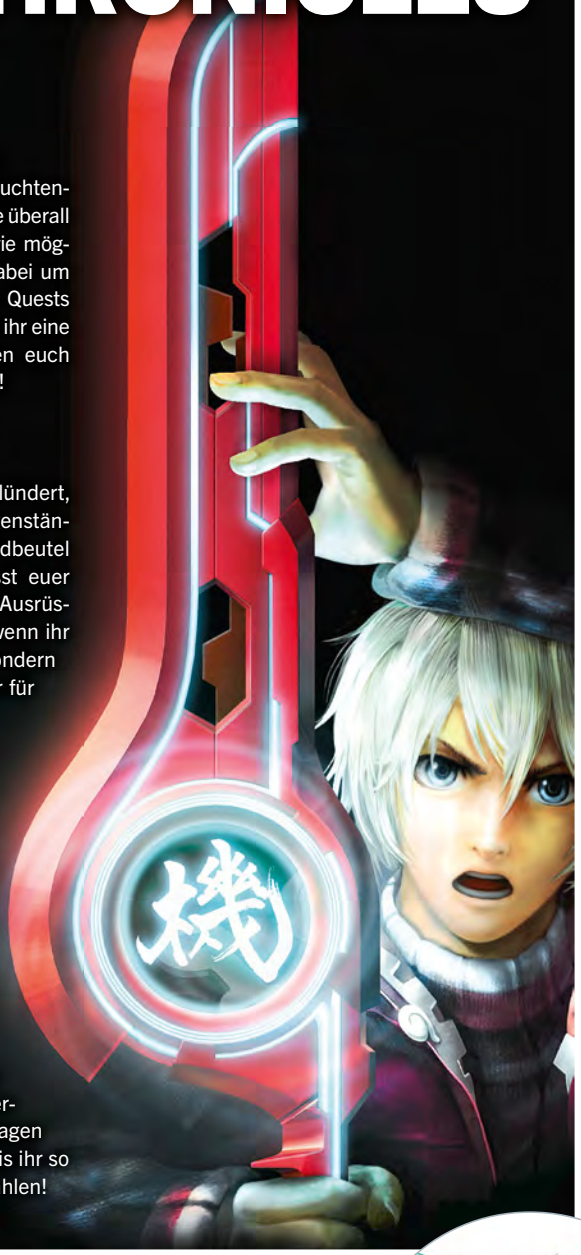
3DS – Freischaltbare Fähigkeiten für eure Charaktere

Und wieder dürft ihr Zombiemutanten unschädlich machen. Neben den bereits in der letzten Ausgabe vorgestellten Charakteren und Kostümen könnt ihr auch viele Fähigkeiten freischalten, indem ihr folgende Bedingungen erfüllt:

FÄHIGKEITEN	BEDINGUNG
Verlängerung	S-Rang auf Mission 4-1
Kampf	S-Rang auf Mission 4-2
Reichweite	S-Rang auf Mission 4-3
Maximierer	B-Rang auf Mission 4-4
Massenmord	S-Rang auf Mission 4-5
Adrenalin	B-Rang auf Mission 5-4
Bomber	B-Rang auf Mission 5-2
Glückliche 7	B-Rang auf Mission 5-3
Techniker	S-Rang auf Mission 5-3
Umkehrung	S-Rang auf Mission 5-4
Freundschaft	„Social Butterfly"-Medaille
Hartnäckigkeit	„Wie ein Phönix"-Medaille
Unendliche 7	Sammelt 30 Medaillen
Nachladen	B-Rang auf Mission EX-4
Feuerstoß	B-Rang auf Mission EX-6
Blitzschlag	B-Rang auf Mission EX-7
Waffenmeister	B-Rang auf Mission EX-8
Maschinengewehr (Technik)	B-Rang auf Mission 4-3
Gewehr (Technik)	B-Rang auf Mission 5-1
Schrotflinte (Technik)	S-Rang auf Mission 5-1
Magnum (Technik)	S-Rang auf Mission 5-2
Pistole (Anfertigung)	B-Rang auf Mission EX-1
Maschinengewehr (Anfertigung)	B-Rang auf Mission EX-2
Schrotflinte (Anfertigung)	B-Rang auf Mission EX-5

XENOBLADE CHRONICLES

Wii – Wichtige Regeln für den erfolgreichen Start in das Rollenspiel-Epos



Aufgrund des gewöhnungsbedürftigen Kampfsystems und des riesigen Umfangs von **Xenoblade** fühlen sich die meisten Spieler wohl gerade während der ersten Stunden Spielzeit etwas verloren. Damit nicht allzu schnell Frust aufkommt, haben wir einen kleinen Guide zusammengestellt, mit dem ihr auch den größten Gefahren gewachsen seid!

1. Immer und überall aufleveln
Der Schwierigkeitsgrad von **Xenoblade Chronicles** ist knackig und das Spiel verzeiht keine Fehler! Damit ihr in den Kämpfen möglichst die Oberhand behaltet, ist es nötig, immer ein bis zwei Levels über dem nächsten Boss zu sein. Deshalb gilt die Devise: Bekämpft jedes Monster und untersucht jeden Winkel des jeweiligen Gebietes, denn ihr bekommt für alles wertvolle Erfahrungspunkte!

2. Juwelen auf die passenden Charaktere verteilen
Wenn ihr Juwelen in die Sockel eurer Ausrüstungsgegenstände steckt, geben sie euch nützliche Boni. Um die Juwelen aber sinnvoll nutzen zu können, müssen sie auch zur Kampftaktik eurer Kämpfer passen! Bei Shulk solltet ihr Wert auf PhA und AGI legen. Bei Reyn müsst ihr vor allem auf STR und PhA achten, da er mächtige Nahkampfangriffe ausführt. Sharla dagegen sollte, da sie als Medizinerin auf Heilung und Stärkungszauber spezialisiert ist, über möglichst viel ÄTH verfügen.

3. Kollektionen vervollständigen
Ihr werdet schnell die kleinen, leuchtenden, blauen Kugeln bemerken, die überall verteilt sind. Sammelt so viele wie möglich ein, denn es handelt sich dabei um Sammelgegenstände, die ihr für Quests oder Kollektionen benötigt. Wenn ihr eine Kollektion vervollständigt, winken euch seltene Juwelen oder Ausrüstung!

4. Unbrauchbare Gegenstände verkaufen
Wenn ihr besiegte Gegner ausplündert, erhaltet ihr auch oft nutzlose Gegenstände. Verkauft diese, um euren Geldbeutel stets gefüllt zu halten. Verprasst euer Geld aber nicht gleich für neue Ausrüstung (ihr findet meist bessere, wenn ihr besondere Monster besiegt), sondern kauft lieber neue Technikbücher für eure Helden.

5. Niemals aufgeben!
Das klingt vielleicht abgedroschen, aber einer der wichtigsten Tipps für **Xenoblade Chronicles** ist, sich nicht entmutigen zu lassen. Solltet ihr mal ein Gefecht verlieren, ist das nicht so schlimm. Das Spiel lässt euch ab dem letzten Reisepunkt weiterspielen, die Erfahrungspunkte, die ihr seitdem gesammelt habt, bleiben aber erhalten! Ein oder zwei Niederlagen helfen also auch zu trainieren, bis ihr so weit seid, es dem Boss heimzuzahlen!

LESER FRAGEN, N-ZONE ANTWORTET

Link dreht wieder seine Runden. Diesmal müsst ihr euch auf dem 3DS den Weg freiknobeln. Einige von euch haben uns verschiedene Fragen bezüglich The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D gestellt. Die wollen wir euch selbstverständlich beantworten.

Welcher Vogelscheuche muss ich wann welches Lied beibringen?
N-ZONE: Du musst zunächst der tanzfreudigen Vogelscheuche ein Lied beibringen, das du dir selbst aussuchen kannst. Die Noten darfst du also selbst bestimmten. Wenn du dieser Vogelscheuche als erwachsener Link dasselbe Lied noch einmal vorspielst, erfährst du das offizielle Vogelscheuchen-Lied. Dieses kannst du dann an bestimmten Orten spielen. Dann taucht die Vogelscheuche auf, sodass du dich mit dem Enterhaken an ihr hochziehen kannst. So erreichst du etwa neue Schatztruhen.

Wo gibt es beim Angeln den Spezialköder? Ist es egal, ob man Kind oder Erwachsener ist?
N-ZONE: Den Köder kann man als Kind und als Erwachsener erhalten. Man kann ihn finden, wenn man sich in der Mitte des Hylia-Sees auf den aus dem Wasser ragenden Ast stellt und dort hin- und herläuft. Allerdings wird man vom Turnier ausgeschlossen, wenn man ihn tatsächlich einsetzt. Willst du ihn also benutzen, um den großen Fisch für die Goldschuppe zu fangen, funktioniert dieser Trick leider nicht.

Kann man das Schatztruhenspiel auch ohne das Auge der Wahrheit schaffen?
N-ZONE: Ja, man kann es schaffen! Die Chance, dass man die richtige Schatztruhe findet, liegt stets bei 50 Prozent. Die Wahrscheinlichkeit, dass man jedes Mal die richtige Truhe findet, ist allerdings sehr gering. Die mathematische Rechnung lautet 1/2 * 1/2 * 1/2 * 1/2 * usw., also „ein halb hoch die Anzahl der Truhen".

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Text | Henrike Ledig

Wir verraten euch, wie ihr jedes der 36 Herzteile findet!

Ebene von Hyrule

1. Das erste Herzteil findet ihr am Eingang zum Hylia-See. Dort befindet sich ein umzäunter, quadratischer Abschnitt. Wenn ihr eine Bombe in die Mitte legt, wird ein Loch aufgesprengt. Drinnen bietet euch ein findiger Verkäufer ein Herzteil feil.
2. Nordwestlich der Lon-Lon-Farm steht ein einzelner Baum; legt eine Bombe daneben und wieder tut sich ein Loch auf. Holt euch das Herzteil mit der goldenen Schuppe oder dem Enterhaken.

Lon-Lon-Farm

3. Betretet als junger Link das Lagerhaus im Südwesten. Zieht die Kisten zur Seite, sodass ihr die hinterste Ecke erreicht. Krabbelt ihr durchs Loch, findet ihr ein Herzteil im Heuballen.

Marktplatz

4. Der zweite Preis auf der Kegelbahn ist ein Herzteil.
5. Hierfür ist das Auge der Wahrheit von Vorteil! Spielt das Schatztruhenspiel in der Nacht und wählt immer die Kiste, in der der kleine Schlüssel ist. In der letzten Truhe im sechsten Raum findet ihr dann das Herzchen.
6. In der Nacht streunen viele Hunde über den Marktplatz. Wenn ihr den weißen Hund berührt, der sich hinter der Theke links der Straße zum Ausgang versteckt, folgt er euch. Betretet nun die Gasse und gleich links die einzige offene Tür. Wenn der Frau ihren Hund bringt, schenkt sie euch ein Herzteil.

Verlorene Wälder

7. Geht als kleiner Link gleich vom Eingang aus rechts und lasst euch dann eine Ebene nach unten fallen. Zeigt den Horrorkids eure Okarina und spielt ihre Lieder nach. Wenn ihr das dreimal schafft, bekommt ihr ein Herzteil.
8. Nehmt gleich die erste Abzweigung links nach dem Eingang und stellt euch auf den Baumstumpf. Spielt dem Horrorkid Salias Lied vor und es schenkt euch ein Herzteil. Ihr habt einen wahren Freund gefunden.

Kakariko

9. Dazu müsst ihr auf Impas Dach gelangen. Springt dann an der Ostseite herunter und ihr landet auf einer Art Terrasse. Klettert dort durch das Loch in der Wand und ihr findet eine Kuh und ein Herzteil!
10. In der Windmühle ruht ein Herzteil auf einem Vorsprung. Schnappt es euch als junger Link mit dem Bumerang.
11. Wenn ihr 50 goldene Skulltulas getötet habt, könnt ihr das Herzteil im Haus der Skulltulas als Preis mitnehmen.
12. Auf dem Dach des Trankladens steht ein Kerl herum. Sprecht ihn an und er schenkt euch ein Herzteil. Wie nett!

Friedhof von Kakariko

13. Der zweite Grabstein von rechts, gegenüber von dem großen Grab, lässt sich verschieben. Springt in das Loch und spielt zweimal die Hymne der Sonne, um eine Truhe erscheinen zu lassen.

14. Dieses Herzteil findet ihr, wenn ihr als junger Link das Grabungsspiel mit dem Friedhofswärter macht. Es ist allerdings purer Zufall, ob ihr es findet, also stellt euch auf hohe Rubinkosten ein.
15. Pflanzt eine Bohne links vom Eingang in das Fleckchen Erde. Wenn sie gewachsen ist, könnt ihr über die Pflanze einen Vorsprung mit Herzteil erreichen.
16. Falls ihr den Enterhaken schon erhalten habt, könnt ihr den Friedhofswächter erneut herausfordern. Wenn ihr den Parcours in weniger als einer Minute vollendet, winkt als Belohnung ein Herzteil. Da ist aber Beeilung angesagt.

Goronia

17. Nachdem ihr alle Fackeln am Boden entzündet habt, beginnt die Goronen-Vase, sich zu drehen. Werft von oben eine Bombe hinein und sie spuckt ein Herzteil aus! Das müsst ihr nur noch einsacken.

Todesberg und Krater

18. Pflanzt als kleiner Link eine Bohne in die Erde vor Dodongos Höhle. Klettert dann später die Pflanze hinauf und ihr findet ein Herzteil.
19. Am Kratereingang befindet sich eine zu erkletternde Wand. Pflanzt eine Bohne vor ihr und sie führt euch direkt zu einem wartenden Herzteil.
20. Neben dem Teleportfeld im Kraterzentrum befindet sich ebenfalls ein Fleckchen Erde. Wenn ihr auch hier eine Bohne pflanzt, die ihr als Erwachsener nutzen könnt, führt sie euch zum Herzteil

Hylia-See

21. Angelt als junger Link beim Angelspiel einen Zehnpfünder und zeigt ihn dem Mann, um ein weiteres Herzteil zu erhalten. War doch gar nicht so schwer!
22. Habt ihr erst die goldene Schuppe ergattert, könnt ihr bis zum Grund des Sees tauchen. Berührt den Boden und sprecht danach mit dem Mann aus dem Labor. Ihr bekommt das Herzteil als Belohnung.
23. Auf dem Dach des Labors liegt ebenfalls ein Herzchen herum. Um es zu erreichen, nutzt ihr entweder eine Bohne oder die Vogelscheuche.

Zora-See

24. Mitten im See befindet sich eine Säule mit einem Herzteil darauf. Schnappt es euch als Kind mit dem Bumerang.
25. Stellt euch auf die Äste im Wasser und zieht die Ocarina hervor. Nun erscheinen ein paar Frösche. Spielt ihnen die Hymne des Sturms vor und sie freuen sich so sehr, dass sie euch ein Herzteil schenken!
26. Nachdem ihr Herzteil Nummer 25 habt, spielt ihr den Fröschen die fünf anderen Stücke vor (nur die, die euch nicht teleportieren!). Dann wachsen die Frösche und lassen euch ein Minispiel spielen. Schafft ihr das, winkt euch noch ein Herzteil!
27. Kurz vor dem Ausgang wartet noch eines der Herzteile auf einer erhöhten Plattform auf euch. Klettert auf den höchsten Punkt und werft den Bumerang danach!

Zora-Reich

28. Entzündet als Kind alle fünf Fackeln im Reich der Zoras.
29. Wenn ihr als erwachsener Link zurückkehrt, werdet ihr merken, dass Jabu-Jabu verschwunden ist. Springt über die erschienenen Eisplatten, um ganz im Osten ein Herzteil zu erreichen.
30. Habt ihr die Eisenstiefel und das Zora-Outfit, zieht beides an und ihr findet ein Herzteil auf dem Grund des Brunnens.

Eishöhle

31. Im Raum ganz rechts, wo sich das blaue Feuer befindet, ist ein Herzteil in rotem Eis eingeschlossen.

Gerudo-Tal

32. Hinter dem Wasserfall ganz im Norden befindet sich das Herzteil auf einem Vorsprung.
33. Wenn ihr auf der Brücke steht und dem Wasserlauf nachseht, werdet ihr einen Vorsprung mit einer Kiste entdecken. Schnappt euch als kleiner Link das Huhn, um hinüberzufliegen, und rollt euch dann in die Kiste, um das Herzteil zu erhalten.

Gerudo-Festung

34. Ganz oben auf der Festung befindet sich eine Truhe mit dem Herzteil. Wenn ihr die Festung durch eine der südlichen Türen verlasst, erreicht ihr ein paar Lianen, an denen ihr hochklettern könnt. Ruft die Vogelscheuche und zieht euch mit dem Haken zur Truhe. Schon gehört euch eine weitere Belohnung!
35. Wenn ihr alle Arbeiter gerettet und den Gerudo-Pass erhalten habt, reitet nach Osten. Falls ihr beim Minispiel über 1.000 Punkte erreichet, nennt ihr ein weiteres Herzteil euer Eigen.

Wüstenkoloss

36. Direkt vor dem Eingang zum Geistertempel befindet sich ein Fleckchen Erde. Pflanzt wie gewohnt eine Bohne und klettert auf ihr zum Herzteil, wenn sie ausgewachsen ist. Herzlichen Glückwunsch! Nun ist Link mit maximaler Herz-Energie ausgestattet.

DAS ZELDA-EXPERIMENT:
WIE SPIELT ES SICH AUF EINER ECHTEN OKARINA?

Zelda-Fan und N-ZONE-Praktikantin Henrike bietet euch einen kleinen Exkurs über das bekannte Blasinstrument aus Ocarina of Time!

Was viele nicht wissen: Die Okarina, die Link sowohl im N64-Original als auch in der Neuauflage für den 3DS benutzt, könnte gar nicht die Töne liefern, die er spielt! Bei der Okarina der Zeit handelt es sich, wie deutlich zu erkennen ist, um eine 7-Loch-Ausführung. Was an sich schon seltsam ist: 7-Loch-Okarinas haben normalerweise nicht die typische Kürbis-, sondern eher die runde Muschelform. Hinzu kommt, dass eine 7-Loch-Okarina sechs Löcher vorne und eines hinten am Klangkörper haben sollte, um korrekt darauf spielen zu können. Links Okarina ist von der Klangfarbe eine C3-Dur-Okarina mit Alt-Stimmung, die einen Tonumfang von c^2 bis d^3 besitzt. Die Töne, die man erzeugen kann, liegen dagegen im Raum b^2 bis f^3. Dazu passt nur eine 12-Loch-C-Dur-Okarina in Alt-Stimmung mit einem Tonspektrum von a^1 bis f^3! Abgesehen davon ist noch anzumerken, dass die Löcher, die man mit der rechten Hand greift, derart unpraktisch übereinander liegen, dass Link sich die Finger verknoten würde, sollte er sie tatsächlich spielen wollen. Da es sich bei der Okarina der Zeit aber nun mal um ein mysteriöses Instrument handelt, das seit Generationen von der königlichen Familie weitervererbt wird, wollen wir uns mit der Erklärung zufrieden geben, dass sie so magisch ist, dass Link den Gesetzen der Musik zum Trotz darauf spielen kann.

Wer übrigens gerne selbst mal Okarina spielen würde, kann das ganz einfach tun, es gibt unzählige Wege, sich eines dieser wundervollen Keramik-Instrumente zuzulegen: Ihr könntet euch zum Beispiel eine im Internet bestellen. Diese sind ebenfalls zumeist hervorragend gestimmt, allerdings sind sie auch maßlos überteuert! Auf Mittelaltermärkten gibt es auch hin und wieder Okarina-Händler. Dort sind die Instrumente günstig, gut gestimmt und ihr bekommt meistens noch ein Begleitheftchen mit Grifftabellen und Liedern dazu. Eine-Welt-Läden führen auch sehr oft Okarinas aus Mexiko oder Peru. Dabei handelt es sich meist um 4- bis 7-Loch-Okarinas (für Kinder), die leider auch nicht gestimmt sind. Für einen interessierten Neueinsteiger reicht das aber allemal! Ich selbst besitze drei Okarinas: Eine mit fünf Löchern aus Peru, eine mit sieben aus Mexiko und ein professionelles 10-Loch-Tenor-Instrument in G-Dur mit dem Tonspektrum g^1 bis a^2, das ich von einem Mittelalterfestival in Ungarn mitgebracht habe. Egal, für welche Okarina ihr euch am Anfang entscheidet: Dem kultigen Keramikinstrument Töne zu entlocken macht auf alle Fälle Spaß und ist deshalb auch musikalisch Unbegabten sehr ans Herz zu legen. Probiert es doch mal in aller Ruhe aus!

Eure Henrike

POKÉDEX 3D

N-ZONE-Leser Jürgen zeigt euch coole Fotos!

Seit einigen Wochen ist die kostenlose 3DS-Software **Pokédex 3D** im eShop verfügbar. Darin lassen sich die polygonalen Charaktermodelle der Pokémon betrachten und von allen Winkeln betrachten. Unser Leser Jürgen Bach wollte das Maximum aus dem Gratis-Programm herausholen. Er fertigte Schnappschüsse an, welche die Monster in seiner persönlichen Umgebung zeigen: auf der Wiese, im Vogelnest, ja sogar im Klodeckel! Diese Fotos möchten wir euch nicht vorenthalten.

MISSION: KANAL-KOLLER

In der letzten N-ZONE suchten wir den Leser mit der niedrigsten Nummer auf dem T-Shirt, das man anlässlich des Nintendo-3DS-Verkaufsstarts kostenlos auf www.nintendo.de bestellen konnte. Offenbar gelang es nur sehr wenigen Leuten, ihre Konsole schnellstmöglich zu registrieren, denn nur vier Leser sandten uns ein Foto zu.

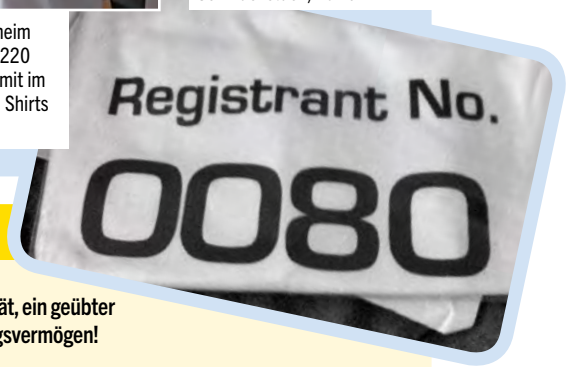
Andi Hammerl aus Salzweg trägt T-Shirt Nummer 1.209 mit sichtlichem Stolz. Auch er freut sich, den 3DS rechtzeitig registriert zu haben.

Robin Koch aus Mannheim hat T-Shirt Nummer 1.220 abgestaubt. Er liegt somit im Mittelfeld, denn 3.000 Shirts gibt es insgesamt.

In der nächsten N-ZONE suchen wir den Leser mit den meisten Spielen im 3DS-Hauptmenü. Schickt uns dazu einfach einen Schnappschuss vom Bildschirm, in dem eure installierten Programme zu sehen sind. Verwendet dazu am besten die kleinste Ansicht, sodass man alle Kanäle auf einem Bildschirm erkennt.

David Tarakanoff besitzt nicht nur ein T-Shirt, sondern gleich zwei. Das erste trägt dabei die Nummer 2.281 ...

... und das zweite die Nummer 80. Herzlichen Glückwunsch zu diesem Schmuckstück, David!



BAU DEN PROMii!

Der beliebte ProMii-Wettbewerb ist zurück: Hier zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker ... und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich der Sommerpause im Deutschen Bundestag – ein Mii von Angela Merkel gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst lustiges, aber auch originalgetreues Mii von der deutschen Bundeskanzlerin! Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Einsendeschluss ist der 01. September 2011.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Bud Spencer zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Reiner Göppentin als besonders gelungen. Für alle, die das Mii des Dampfhammer-Prüglers auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

Mii

WIR SCHENKEN EUCH DIESE FETTE SONIC-STATUE!

… aber nur, wenn ihr uns amüsiert und belustigt!

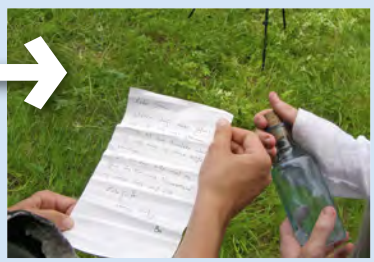
Über düstere Kanäle sind wir an eine streng limitierte Sonic-Statue gelangt, die so selten ist, dass manche Leser ihre Großmutter dafür eintauschen würden. Sie ist das Schmuckstück jeder Sammlung. Und das Beste ist: Wir schenken euch diese Sonic-Statue! Einfach so. Gratis. Jawohl, einfach so! Weil wir euch eine Freude machen möchten. Aber Halt! Wer ist denn gleich so raffgierig? Natürlich müsst ihr etwas tun, um die Figur abzuräumen: Wir geben sie nämlich nicht an den Erstbesten ab, sondern nur an einen Leser, der uns mit einer kreativen, lustigen, durchdachten Einsendung amüsiert. Hier genügt es nicht einfach, eine olle Sonic-Zeichnung mit Bleistift zu kritzeln. Auch ein selbstgebackener Marmorkuchen ist zu wenig, um uns aus der Reserve zu locken. Also, Leute, strengt euer Hirn an und belustigt uns mit euren Ideen! Die Regel ist klar: Ausschließlich WIR entscheiden, wem wir die Statue schenken und wann wir dies tun. Niemand anderes wacht über dieses Gewinnspiel als nur WIR. Har har har. Unter dieser Adresse nehmen wir übrigens Geschenke jeglicher Art an:

Computec Media AG,
Redaktion N-ZONE,
Dr.-Mack-Straße 83,
90762 Fürth

KINGDOM HEARTS – DER FAN-FILM

Hier kommt der neueste Film von Star-Regisseur Simon Langkemper!

Als langjähriger N-ZONE-Leser fühlt sich Simon in der Welt der Videospiele richtig heimisch. Nach mehreren Filmen zu **The Legend of Zelda** soll nun im Dezember sein neuestes Fan-Projekt fertig sein: **Kingdom Hearts: Broken Memories**. Er erscheint wie Simons vorherige Fan-Filme unter dem Label der „SilberphöniX Studios“. Dass Simon ein hervorragender Cosplayer ist, hat er in seinen Filmen, die vor allem die **The Legend of Zelda**-Spiele zum Vorbild hatten, zur Genüge bewiesen. Nun befindet sich sein neuestes Werk in Produktion, das voraussichtlich im Dezember dieses Jahres fertiggestellt sein wird: Ein Film zur mindestens ebenso bekannten wie beliebten Videospiel-Serie **Kingdom Hearts** mit dem Untertitel **Broken Memories**. Simon, der sich mit diesen außerordentlich ausgestatteten Produktionen der Marke Eigenbau schon eine kleine Fangemeinde geschaffen hat, hat uns eine randvoll gefüllte CD zur Verfügung gestellt, die erste Einblicke in sein neuestes Werk ermöglicht. Einige Ausschnitte daraus wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten!



Simon legte bei seinem Filmprojekt viel Wert auf ausgefeilte Kostümierungen, wie die Bilder zeigen.

N-ZONE WETTET, DASS ...

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Diese Aufgabe war wahrlich nicht leicht lösbar: Wir forderten euch in der letzten N-ZONE auf, uns ein Foto zu schicken, auf dem mindestens acht Personen abgebildet sind. Diese Menschengruppe sollte die Leute auf dem hylianischen Marktplatz darstellen. Außerdem musste einer von ihnen ein beliebiges Musikinstrument in der Hand halten. Und zu guter Letzt musste noch eine weibliche Person eine Krone, wie Prinzessin Zelda sie trägt, im Haar tragen. Vier Leser sandten uns ein Foto ein, nämlich Minyi Lü, David Tarakanoff, Martin Ammer und Tobias Ihme. Dieser amüsierte uns mit einem etwas anderen Beweisfoto. Er schrieb dazu: „Mein Bruder und ich haben lange nachgedacht, wie wir unser Bild gestalten wollen, und schließlich kamen wir zu dem Schluss, dass wir uns direkt in Hyrule fotografieren wollen. Deshalb haben wir viele Bilder gemacht und sie zu diesem Gesamtwerk gemacht. Ganz rechts stellt meine Schwester Prinzessin Zelda dar und hinter ihr steht mein Bruder (als Link verkleidet – hättet ihr's erraten?) mit einer Flöte in der Hand. Ich bin diesmal nicht dabei, dafür noch viele Freunde unserer Familie." – Wir sagen dazu: Eine äußerst kreative Idee – dennoch können wir dein Bild nicht durchgehen lassen, da du mehrere Bilder am Computer zusammenmontiert hast.

DIE WETTEINLÖSUNG:

Weil sich Christoph irrte, musste er eine Woche lang ausschließlich Eier frühstücken – in Anlehnung an die Dutzenden Hühner auf der Lon-Lon-Farm in **Ocarina of Time**. Sein Fazit nach der Eier-Diät: „Ich brenne jetzt durch – meine Berufung lautet Legebatterie. Arrivederci!"

DIE AKTUELLE WETTE:

Unsere Praktikantin Henrike wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr lasst euch als typischen Pauschaltouristen fotografieren. Dazu zählt, dass ihr Sandalen mit weißen Socken und eine Baseball-Mütze auf dem Kopf tragt, eine Kamera um den Hals hängen habt und euch eine Sonnenbrille im T-Shirt oder Hemd hängt.**
2. **In euren beiden Händen befindet sich jeweils ein Leberwurstbrötchen.**
3. **Auf eurem Foto ist ein Flugzeug zu sehen – es soll an die Arwings in Star Fox 64 3D erinnern.**

Falls sich Henrike irrt und drei Leser die Bedingungen erfüllen, verpflichtet sie sich, so lange auf ihrer Okarina zu üben, bis sie die Titelmusik der Talkshow **Britt** auswendig auf dem Musikinstrument nachspielen kann.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 01. Sept. 2011 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Sprechblase amüsierte Marc Fischer die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt der Mandrill (Anm. d. Red.: So heißt diese Affenspezies) in dieser Szene aus Rhythm Paradise? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 01. September 2011 an redaktion@n-zone.de!

LESERZITATE

Natürlich ist Shigeru Miyamoto eine Legende, vielleicht sogar der einflussreichste Entwickler der Welt. Aber nüchtern betrachtet hat er nicht mehr den Esprit, den er zu Zeiten von SNES und N64 hatte. Sein wohl letztes epochales Spiel war **Super Mario Galaxy**. Zwar ist die Fortsetzung noch etwas besser, aber letzten Endes baut diese doch nur auf den Innovationen des ersten Teils auf. Und seit 2007 verstrickt er sich immer mehr in Software, die den Wow-Effekt eines **Ocarina of Time** vermissen lassen. Nicht dass **Wii Fit**, **Wii Music** oder **Steel Diver** schlecht wären, aber sie bieten keine Spieltiefe. Und wenn man jetzt etwas über die **Zelda**-Serie sagen möchte: Da hat Miyamoto schon nach **Ocarina of Time** das Zepter an Eiji Aonuma abgegeben.

JAN-TOBIAS MAURER

Ich bin ein großer Fan der **Mario Party**-Reihe und muss sagen, dass mir **Wii Party** sogar teilweise besser gefällt als die **Mario Party**-Ableger für DS und Wii. Das liegt allein schon daran, dass diese irgendwie doch alle gleich sind: Man bewegt sich über Spielbretter und sammelt Sterne ein, die man sich erst mal dadurch verdienen muss, dass man in den Minispielen Münzen sammelt. Und dann gibt es noch verschiedene Modi, in denen eben nur diese Minispiele gespielt werden. Bei **Wii Party** hingegen gibt es gleich mehrere Modi, die so bis jetzt in keinem **Mario Party**-Teil vorkamen. Meine Mutter und ich spielen gerne „Wellenlänge“, wo man fünf Fragen ehrlich beantworten und ein Team-Minispiel bestreiten muss und dadurch der Harmoniewert errechnet wird. Wir haben schon mal einen Harmoniewert von 100 Prozent erreicht. Und dann wäre da noch „Schlagseite“, wo man 20 Miis auf den Masten eines schwankenden Schiffes so aufstellen muss, dass das Schiff mehr oder weniger im Gleichgewicht bleibt. All das gibt es bis jetzt in keinem **Mario Party**-Teil. Aus diesen Gründen gefällt mir **Wii Party** sehr gut.

DANY

In Ausgabe 07/11 habt ihr den ultimativen **Pokémon Perl**-Profi vorgestellt. Er hatte unter anderem 16 Bänder für sein Scherox. Nun, ich, Marius Hossmann, Riesenfan von euch, habe mit meinem Sumpex ein Band mehr als er.

MARIUS HOSSMANN

Wer fleißig Nintendo-Codes freirubbelt, die den Spielen beiliegen, kann sich im Club Nintendo mal mehr, mal weniger begehrte Prämien dafür stibitzen.

STERNENJÄGER-ÄRGER

Hi!

Ich muss mal meinem Ärger Luft machen! Gerade habe ich eine E-Mail von Nintendo bekommen, dass in diesem Monat 605 Sterne meines Nintendo-Sterne-Kontos verfallen. Wohlgemerkt kam die Mail heute, vor wenigen Minuten, bei mir an, also am letzten Tag des Monats!

N-ZONE: Du beziehst dich offensichtlich auf den Club Nintendo. Dort kann man Sternepunkte, die gekauften Nintendo-Spielen beiliegen, gegen Prämien und Nintendo Points eintauschen.

Gut, dachte ich mir, ehe die Sterne verfallen, tausche ich in Ermangelung einer brauchbaren erschwinglichen Prämie halt 400 Sterne gegen 100 Nintendo Points ein. Wie viele Sterne gibt's pro Spiel? 250! Wow! Nintendo schenkt mir einen Euro, wenn ich ca. 70 Euro für Nintendo-Artikel ausgebe. Okay, denke ich, damit nicht auch noch die restlichen 205 Punkte verfallen, hole ich mir halt noch eine 100-Punkte-Karte. Überraschung, Überraschung! Es erscheint die Meldung „ERR“, mein Tageslimit sei erreicht. Also nur eine Karte jedes Wertes pro Tag?! Oder überhaupt nur eine Karte pro Tag?! Und was das Beste ist, die erworbenen Punkte funktionieren noch nicht einmal auf dem 3DS! Also ganz ehrlich, gelinde gesagt kommt mir das wie ein schlechter Witz vor. Ich bin mir bewusst, dass man einem geschenkten Gaul nicht ins Maul schaut, aber wenn mir Nintendo ein solches Treuesystem anbietet, dann doch bitte in einer vernünftigen Art und Weise. Ich komme mir da langsam echt verarscht vor.

N-ZONE: Wir können deinen Ärger sehr gut nachvollziehen. Schließlich handelt es sich meistens um treue Fans wie dich, die solche Sterne einlösen.

Würde Nintendo nur ein bisschen Wert darauf legen, dass die Kunden zufrieden sind, so hätte man schon damals die Änderungen der Allgemeinen Geschäftsbedingungen nicht durchgeführt. Denn was soll das, dass die Sterne überhaupt verfallen? Soll ich dafür bestraft werden, wenn ich eine Prämie spare? Und nicht genug, dass die Sterne verfallen, nein, die Sternenkarten verfallen auch. Damit man auch bloß nicht die Karten zu Hause hortet und nach vier Jahren auf einmal einlöst? Und damit mir die Sterne noch weniger nutzen, gehen sie auch nicht für den 3DS! Nintendo schafft es mit solchen Sachen wirklich, die Fanbasis zu vergraulen.

N-ZONE: In diesem Zusammenhang sei aber erwähnt, dass Nintendo Points generell nicht auf dem 3DS funktionieren. Es ist also wohl keine Absicht, dass die Punkte nur im Wii- und DSi-Shop eingelöst werden können.

Auch der Wechselkurs bei den übrigen Dingen im Katalog ist wohl ein schlechter Witz. Ein Wii-Classic-Controller im Stil des SNES-Pads ist zwar eine feine Sache, aber 7.000 Sterne sind dafür einfach viel zu viel. Das entspricht einem Einkaufswert von sage und schreibe knapp 560 Euro, wenn man annimmt, dass ein Nintendo-Produkt 19,95 Euro kostet. Doch offiziell liegt der Preis pro Spiel sogar bei rund 40 Euro. Da die Punkte ja in 24 Monaten verfallen, würde dies bei den angenommenen 560 Euro bedeuten, ich müsste 21 Euro pro Monat oder eben bei den realistischeren 1.000 Euro rund 40 Euro pro Monat nur für Nintendo-Produkte ausgeben. Das ist schon eine ordentliche Hausnummer, wie ich finde. Hinzu kommt, dass am Ende meines zweijährigen Sammelns die gewünschte Prämie vorhanden sein muss, weil sonst sukzessive die Punkte wieder verfallen.

N-ZONE: Wir stimmen dir zu, dass so manche Prämie ganz schön kostspielig ist. Allerdings vergisst du, dass es auch durchaus erschwingliche Preise gibt. Beispielsweise kosten die DS-Modul-Taschen im Look der Mützen von Mario und Luigi „nur“ 2.500 Sterne. Aber es stimmt: Die richtig tollen Prämien lassen sich kaum aus dem Club Nintendo stibitzen, da man für die entsprechenden Nintendo-Produkte ein halbes Vermögen ausgeben müsste.

Wie gesagt, ich bin mir durchaus bewusst, dass es eine Zusatzleistung von Nintendo ist, aber dennoch muss klar sein, dass Nintendo den Club Nintendo nicht gänzlich uneigennützig betreibt. Die gewonnenen Daten sind vermarktungstechnisch alles andere als uninteressant. Dank des Nintendo-Kontos, das selbstverständlich mit Wii und 3DS verknüpft ist, bekommt Nintendo alle Daten zu gezockten Spielen und der Spieldauer. Dadurch erhält man dort ein recht detailliertes Bild vom Spieler und dessen Vorlieben. Aber genug gemeckert, Ocarina of Time 3D ruft – eines der positiven Dinge neben der ganzen Meckerei!

FLO

NERD-STEMPEL

Hi Christoph,
ich schreib dir aus einem guten Grund. Seit etwa zwei Wochen habe ich meinen persönlichen Nerd-Stempel. Und wollte dir den gerne mal zeigen! So mit O, das war's dann auch mal wieder von meiner Seite aus. Tschööö mit Ö!

ANNE WITTE

N-ZONE: Du bezeichnest das Tattoo an deinem Bein als Nerd-Stempel? Es dürfte eher ein Erkennungszeichen im Sommer sein – so outest du dich sofort als großer Mario-Fan. Dankeschön fürs Foto!

GOLDHOSEN

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion!
Euer Heft ist echt super! Auf weitere Lobeshymnen verzichte ich.

N-ZONE: Sehr gut! Lass uns direkt zum Punkt kommen.

Als ich vor ein paar Tagen im Mii-Maker aus Langeweile ein bisschen herumgespielt habe, habe ich bemerkt, dass, wenn man zweimal den Y-Knopf drückt, die folgende Nachricht erscheint: „Du kannst nur ein Mii mit goldenen Hosen (spezielles Mii) in die StreetPass Mii-Lobby bringen." Was hat es mit den speziellen Miis auf sich und könntet ihr einen QR-Code für ein solches Mii abdrucken?

BENEDIKT MÜLLER

N-ZONE: Miis mit goldenen Hosen sind äußerst selten. Sie können nicht auf regulärem Weg erstellt werden, sondern werden ausschließlich von Nintendo zu bestimmten Anlässen herausgegeben. Beispielsweise fand in Japan vor einigen Monaten eine Aktion statt, bei der man sich in regelmäßigen Abständen Miis von Prominenten herunterladen konnte. Der Clou: Alle trugen goldene Beinkleider! Einen passenden QR-Code können wir leider nicht abdrucken, da diese Miis offensichtlich nicht als Code gespeichert werden können.

GEHEIMER FUND

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion!
Ich habe mir Ocarina of Time 3D gekauft. Mir ist dabei in der Gerudo-Festung aufgefallen, dass sich hinter einigen Kisten in einem Raum ein Bild von Link aus Skyward Sword befindet. Durch diesen Raum erreicht man die Plattform, durch deren Loch man in Links Gefängnis kommt.

N-ZONE: Dies haben auch andere Leser herausgefunden. Simon Langkemper versorgte uns etwa mit einem Schnappschuss der entsprechenden Stelle (unten).

Außerdem: Ich habe einen Kumpel, der im Gegensatz zu mir noch keine Version von Ocarina of Time gespielt hat. Somit stellt sich mir die Frage, welche Wertung Ocarina of Time erhalten hätte, wäre es kein Remake.

N-ZONE: Diese Frage lässt sich nicht ohne Weiteres beantworten. Wir vertreten die Ansicht, dass Ocarina of Time 3D ein exorbitant gutes Action-Adventure ist. Deshalb vergaben wir die bisherige 3DS-Höchstwertung von 90 Prozent. Wir wollen aber nicht spekulieren, was gewesen wäre, wenn … Denn diese Debatte bringt doch niemandem etwas.

So, und jetzt noch ein bisschen Lob: Ich mag euer Magazin, macht weiter so!

MICHAEL FISCHER

Auch das gab's letzten Monat: Henry Jurzig hat den Titel seines Lieblingsspiels nachmodelliert (ganz oben) und Sonja Kroll kann exzellent mit dem Bleistift umgehen, wie die zwei Zeichnungen von Samus und Link beweisen (darunter).

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

NINTENDO VERZWEIFELT?

Der Mario-Konzern macht Miese, senkt den Preis des 3DS, verschenkt Download-Spiele und hat die Wii offenbar schon aufgegeben. Schlingert Nintendo jetzt ins Abseits?

Christoph: Erst die Preissenkung des Nintendo 3DS um ein Drittel, dann die Meldung, dass der **Mario**-Konzern den Erstkäufern der Konsole 20 (!) Spiele schenkt – und jetzt lese ich auch noch, dass Nintendo im vergangenen Geschäftsjahr 230 Millionen Euro Miese machte. Da frage ich mich unweigerlich: Schlingert das Unternehmen aus Kyoto ins Abseits? So gut wie noch vor drei Jahren ist Nintendo längst nicht mehr aufgestellt. Teilst du meine Meinung?

Thomas: Ich denke, dass das nur eine Phase ist, mit der Nintendo gerechnet hat. Die kostenlosen Download-Spiele dienen dazu, die Frühkäufer nicht zu verärgern, wenn der Preis des 3DS schon kurz nach der Markteinführung gesenkt wird. Nintendo will die Hardware-Verkäufe des 3DS ankurbeln und sich Marktanteile gegenüber der PS Vita sichern, bevor diese Ende des Jahres auf den Markt kommt. Mit der Wii U und Mega-Hits wie **Mario Kart 7** und **Super Mario 3D Land** wird der Konzern meiner Meinung nach bald wieder schwarze Zahlen schreiben und auf die Erfolgsspur zurückkehren.

Christoph: Das mag sein, die Gegenwart sieht jedoch zappenduster aus. Betrachten wir Nintendos Situation doch mal schön systematisch und beginnen wir mit der Wii. Hast du das Gefühl, dass die Konsole noch eine Zukunft hat, wenn **Zelda: Skyward Sword** erst einmal in den Handel gekommen ist? Danach beginnt eine mindestens vierteljährliche Durststrecke, denn die Wii U kommt frühestens im April 2012 in den Handel, wenn das neue Geschäftsjahr beginnt.

Thomas: Und dennoch mach ich mir keine großen Sorgen, dass Nintendo in Not gerät. Warum ich so gelassen bin? Ganz einfach: Es war am Ende der N64-Ära und des GameCubes nicht viel anders. Das Einzige, worauf ich mit Sorge blicke, ist der Trend zum Smartphone als Spielekonsole. Hier wird der 3DS dem Apfel-Konzern und Co. ordentlich Marktanteile abtreten müssen. Aber solange die großen Marken wie Mario und Zelda exklusiv auf Nintendo-Geräten erscheinen, wird sich Nintendo nicht vom Handheld-Markt verdrängen lassen.

Christoph: Das sehe ich anders. Sicher werden die **Mario**- und **Zelda**-Fans „ihrem“ Unternehmen weiterhin die Treue halten. Aber dann würde sich Nintendo von einem Megakonzern, der alle Spieler gleichermaßen anspricht, zu einer Nischen-Klitsche für Freaks wie uns wandeln. Das ist vielleicht ein bisschen provokant formuliert, aber so sehe ich es. Nintendo braucht die große Masse, um seine Aktionäre nicht zu vergraulen, es braucht die **Gehirn-Jogging**-Klientel und es braucht eine Konsole, die man haben MUSS, auch wenn man schon ein Smartphone besitzt. Offensichtlich ist es Nintendo nicht gelungen, den 3D-Effekt des 3DS als Kaufargument hervorzuheben.

Thomas: Die Nische muss dann aber recht groß sein, wenn ich einen Blick auf die Verkaufszahlen der **Mario**-, **Zelda**- und **Pokémon**-Spiele werfe. Aber du hast ja zur Abwechslung auch mal ein wenig recht. „Wie gewonnen, so zerronnen“ – die Casual-Spieler auch in Zukunft an Nintendo zu binden, wird für das Unternehmen nicht mehr so leicht wie zu Zeiten der Wii und des DS. Und noch mehr Streicheleinheiten für dein Ego: 3D hat sich nicht als das erhoffte Killer-Feature entpuppt, der Konzern gesteht Fehler ein – allen voran Nintendo-Boss Satawa, der auf die Hälfte seines Gehalts verzichtet. Zufrieden, du ewiger Miesmacher?

Christoph: Dieser finanzielle Einschnitt, den sich der Nintendo-Boss selbst verpasst hat, zeigt ja schon, dass augenblicklich eine Krisenstimmung bei Nintendo herrscht. Und wer profitiert davon? Wir Zocker – weil sich Nintendo wieder mehr anstrengen muss, damit wir bereitwillig den Geldbeutel öffnen. Siehst du, ich bin ja doch ein Optimist. Ein bisschen.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans – vor allem, wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa eines der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 95 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 09/11
Top-Themen: **Cars 2, Pokémon, Star Wars Clone Wars, Naruto, Yu-Gi-Oh!**. Mit Cars-2-Karten, Poster u. v. m.

play³ 09/11
Top-Themen: **Deus Ex: Human Revolution, Dishonored, Resistance 3, Uncharted 3, Batman: Arkham City,** DVD u. v. m.

X3 10/11
Top-Themen: **Forza 4, Halo 4, E3-Messe-Special auf über 50 Seiten! Battlefield 3, Final Fantasy XIII-2, Need for Speed: The Run** u. v. m.

PC Action 09/11
Top-Themen: **Rage, Dead Island, Call of Duty: MW 3** inklusive DVD mit Vollversion **Company of Heroes** u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

+

The Legend of Zelda: Majora's Mask (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Oracle of Ages (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
❒ **Zelda-Taschenbuch Majora's Mask** (Prämien-Nr.: 1107052)
❒ **Zelda-Taschenbuch Oracle of Ages** (Prämien-Nr.: 1107053)
❒ **Zelda-Taschenbuch Oracle of Seasons** (Prämien-Nr.: 1107060)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

742126

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

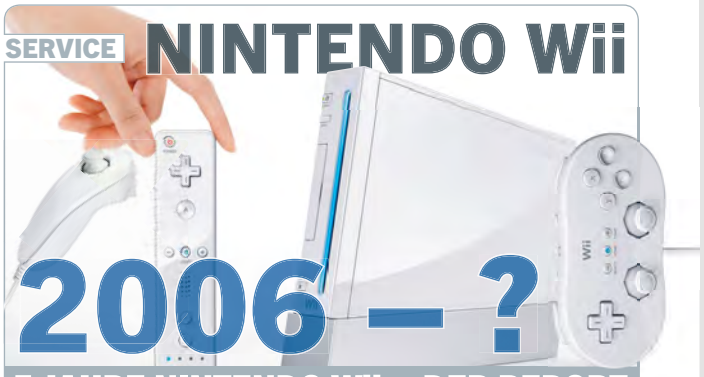
AUSGABE 10/2011
AB 21.09.11 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

VORSCHAU

DIE MEGA-HITS FÜR Wii UND 3DS

Mit welchen Wii-Games wir die Wartezeit bis zum Nachfolger Wii U überbrücken können und welche Mega-Hits uns für den 3DS bevorstehen, lest ihr in der nächsten Ausgabe.



SERVICE

NINTENDO Wii 2006 – ?

5 JAHRE NINTENDO Wii – DER REPORT

Wir nehmen Vergangenheit und Gegenwart der Wii unter die Lupe, analysieren die Zukunftsaussichten und liefern euch ungeschönte Meinungen und knallharte Fakten.

VORSCHAU

DIE POKÉMON-ZUKUNFT

Wie könnten die neuesten Teile aussehen? Was ist bereits bekannt? Wir berichten!

SERVICE

STAR FOX 64 3D

Freut euch auf sämtliche Geheimnisse und Abkürzungen des 3DS-Action-Hits.

PC GAMES 08/11

Wer seinen Computer auch gerne zum Spielen benutzt, ist mit der aktuellen Ausgabe der PC Games bestens beraten. Darin findet ihr neben spannenden Specials, brandheißen Vorschau- und kritischen Testberichten Monat für Monat alles Wissenswerte aus der Welt der PC-Spiele. Auch mit DVD oder als Extended-Version mit WoW-Klassenguide erhältlich!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Uwe Hönig, Christoph Kraus, Sebastian Stange
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Lukas Schmid
Trainees Michael Hanisch, Sebastian von Harsdorf, Henrike Ledig

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN

// JETZT AM KIOSK!

Haut rein!

AUF DVD: 2 KOMPLETTE FILME

THRILLER-KOMÖDIE MIT BRUCE WILLIS + PILOTFILM ZU NEUER ÄRZTE-COMEDY

EXKLUSIV: DER NEUE CONAN!

PREVIEW ZUM CONAN-REMAKE + SETREPORT ZU PLANET DER AFFEN

SPECIAL: MARVEL-COMICS

MARVEL-COMICS-PORTRÄT + FILMKRITIK UND INTERVIEW ZU „CAPTAIN AMERICA“

IM ABO ODER EINZELN BESTELLBAR UNTER:

shop.widescreen-online.de

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren unter shop.kidszone.de

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 4 Wochen Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialen Extras